grass valley

# T2

## INTELLIGENT DIGITAL DISK RECORDER

## ユーザーマニュアル　ー SP3/SP4 ー

pro.grassvalley.jp

F2431110172
October 2011

## ご注意

(1) 本製品の一部または全部を無断で複製することを禁止します。

(2) 本製品の内容や仕様は将来予告無しに変更することがあります。

(3) 本製品は内容について万全を期して作成いたしましたが、万一ご不審な点や誤り、記載漏れなどお気付きの点がございましたら、当社までご連絡ください。

(4) 運用した結果については、(3) 項にかかわらず責任を負いかねますので、ご了承ください。

(5) ご使用上の過失の有無を問わず、本製品の運用において発生した逸失利益を含む特別、付随的、または派生的損害に対するいかなる請求があったとしても、当社はその責任を負わないものとします。

(6) 本製品付属のソフトウェア、ハードウェア、マニュアル、その他添付物を含めたすべての関連製品に関して、解析、リバースエンジニアリング、デコンパイル、ディスアッセンブリを禁じます。

(7) 付属の電源ケーブルおよびその他ケーブル類は本製品専用です。接続には必ず付属ケーブルを使用してください。

(8) QuickTime および QuickTime ロゴは米国アップル社の登録商標です。

(9) Microsoft、Windows、Windows Media、Internet Explorer および SQL Server は米国マイクロソフト・コーポレーションの登録商標です。

(10) Intel、Core 2 Quad は、米国およびその他の国におけるインテル コーポレーションまたはその子会社の商標または登録商標です。

(11) XDCAM、MPEG HD422、およびそのロゴはソニー株式会社の商標です。

(12) XDCAM EX、SxS、およびそのロゴはソニー株式会社の商標です。

(13) GF、GFPAK は、株式会社 東芝の商標です。

(14) Adobe、Adobe Premiere は Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。

(15) Final Cut Pro は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。

(16) 記載の社名および商品名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

## 表記について

■ 本書に記載されていない情報が記載される場合がありますので、添付のテキストファイルやリリースノートなども必ずお読みください。

■ 本書での説明と実際の運用方法とで相違点がある場合には、実際の運用方法を優先するものとします。

■ 本書は T2 標準モデル、T2 RAID モデル、T2 SSD モデルの共通マニュアルです。本文中の画像やイラストは、実際の製品とは一部異なる場合があります。

■ 本書で使用している画像は開発中のものであり、実際の製品とは異なる場合があります。

■ 本書はパソコンの基本的な操作を行うことができる方を対象に書かれています。特に記載の無い操作については、一般的なパソコンの操作と同様に行ってください。

■ 本製品の内容は、仕様変更などにより予告なく変更することがあります。

T2 ユーザーマニュアル　ー SP3/SP4 ー

# 目次

# 目次

# はじめに

本マニュアルは、SP2 から SP3、SP4 へのバージョンアップによる機能差分および各種オプションの共通マニュアルとなっております。オプションをご購入いただいた場合は、各オプションの章を参照してください。

本マニュアルでは、ワークステーションモードで T2 を操作する手順をメインに記載しています。特に記載がないかぎり、フロントパネルモードでの操作と同様の手順になります。フロントパネルモードでの操作については Chapter 7 を参照してください。

## 本書の構成

本マニュアルは次のように構成されています。

Chapter 1, ライセンス移動：
オプションのライセンスを T2 に移動する手順について説明しています。

Chapter 2, T2 XDCAM Option：
XDCAM、XDCAM EX を使用したワークフローについて説明しています。

Chapter 3, T2 P2 Option：
P2 を使用したワークフローについて説明しています。

Chapter 4, T2 GF Option：
GF を使用したワークフローについて説明しています。

Chapter 5, T2 Alpha Option：
透明度情報を持つファイルの取り扱いについて説明しています。

Chapter 6, SP3/SP4 の追加・変更機能：
SP3、SP4 で追加・変更された機能について説明しています。

Chapter 7, APPENDIX：
エクスポート時の注意事項やフロントパネルモードでの手順について説明しています。

## オプション同梱物のご確認

ご購入いただいたオプションに以下のものが含まれているかをご確認ください。

- USB キー
- T2 ユーザーマニュアル　ー SP3/SP4 ー　（本書）

*Chapter* **1**

# ライセンス移動

この章は次のように構成されています。

- 「ライセンス移動」(→ P.10)

# ライセンス移動

ご購入いただいたオプションのライセンスを T2 に移動します。USB キーを T2 に接続しなくてもオプションを使用することができます。(ライセンスを移動せず、USB キーを接続したままの状態で各オプションを使用することもできます。)

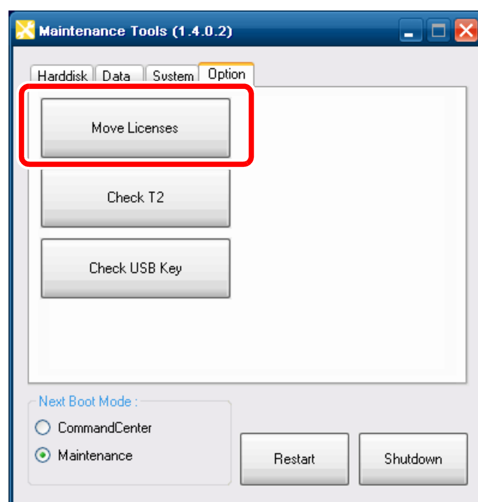
**POINT：**ファームウェアをアップデートしても、T2 に移動したライセンスは上書きされず、そのまま使用できます。

**1.** メンテナンスモードで起動する

- メンテナンスモードの起動方法は T2 メンテナンスマニュアルを参照してください。

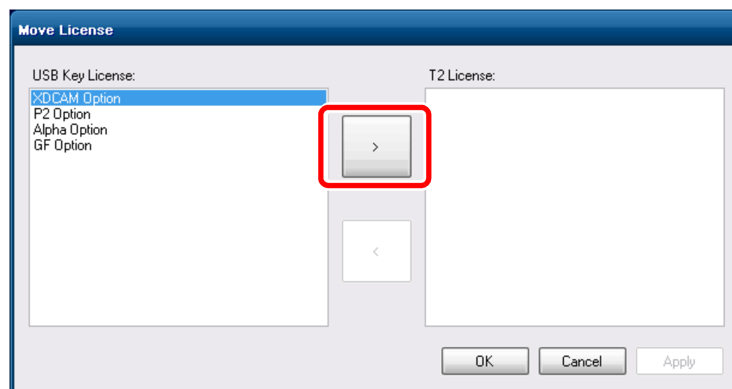
**2.** Maintenance Tools の **Option** タブをクリックする

**3.** **Move Licenses** をクリックする




- **Check T2** をクリックすると T2 に移動済みのライセンスを確認できます。
- **Check USB Key** をクリックし、**Check** をクリックすると、T2 に装着された USB キー内のライセンスを確認できます。

**4.** 移動するオプションを選択し、**>**をクリックする




**5.** **OK** をクリックする

**POINT：** Move License 画面で、移動したオプションのライセンスを再度 USB キーに戻すこともできます。

Chapter 2

# T2 XDCAM Option

この章は次のように構成されています。

# XDCAM とは

XDCAM とは、ソニー株式会社が開発した放送業務用ディスクビデオシステムです。プロフェッショナルディスクを記録メディアとし、このメディア 1 つで、取材、編集、送出、アーカイブまで行うことができます。

XDCAM では MXF ファイル形式で映像を記録します。圧縮フォーマットには MPEG HD422、MPEG HD、MPEG IMX、DVCAM の 4 つがあり、T2 XDCAM Option はこれら 4 つのフォーマットすべてに対応しています。

ファイルフォーマットで記録することで、テープ媒体では不可能な高速アクセスが可能です。また、ファイルは記録の開始・停止の操作により 1 つのクリップとして保存され、サムネイルデータと連携します。T2 ではブラウズタブからプロフェッショナルディスクを参照し、保存されたこれらのクリップをサムネイルで一覧表示したり、ビンのクリップと同様に操作したりすることができます。

XDCAM のコンテンツには、高解像度映像音声データのほかに日付や時刻、コメントなどの付加情報と、プロキシ AV データがメタデータとして記録されています。T2 では、プロキシデータを使用しなくてもハイレゾデータを快適に再生・編集できます。

# XDCAM EX とは

XDCAM EX とは、ソニー株式会社が開発した放送業務用ビデオシステムです。ExpressCard 準拠の SxS メモリーカードを記録メディアとしています。XDCAM EX では MPEG ファイル形式で映像を記録します。圧縮フォーマットには MPEG HD が採用されています。T2 ではブラウズタブから SxS メモリーカードを参照し、保存されたこれらのクリップをサムネイルで一覧表示したり、ビンのクリップと同様に操作したりすることができます。

# 動作確認済みドライバのバージョンについて

本製品は下記バージョン製品のドライバを対象に動作確認を行っています。

| 品名 | バージョン |
|---|---|
| XDCAM HD デッキ（再生用） PDW-U1 | XDCAM Drive Software（Windows PC 用 ）Ver. 3.0 |
| SxS メモリーカードリーダー | SxS Device Driver Ver.1.1.0.0 |
| XDCAM Browser | Ver. 1.3 |

# 対応フォーマット

## XDCAM

| Codec | Frame Size | Frame Rate | Bitrate | R1 ※ /P1/ P2 | Import (XDCAM) | Import (XDCAM=> Grass Valley HQ AVI) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| DV25 | 720 x 480 | 59.94i | 25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 576 | 50i | 25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| IMX | 720 x 486 | 59.94i | 30 Mbps/ 40 Mbps/ 50 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 576 | 50i | 30 Mbps/ 40 Mbps/ 50 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| MPEG2 | 1440 x 1080 | 59.94i | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 59.94i | 18 Mbps/25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | 18 Mbps/25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p | 18 Mbps/25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 18 Mbps/25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 25p | 18 Mbps/25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 1440 x 540 | 59.94i | 8.75 Mbps/12.5 Mbps/ 17.5 Mbps | × | × | × |
| | | 29.97p | 8.75 Mbps/12.5 Mbps/ 17.5 Mbps | × | × | × |
| | | 23.98p | 8.75 Mbps/12.5 Mbps/ 17.5 Mbps | × | × | × |
| | | 50i | 8.75 Mbps/12.5 Mbps/ 17.5 Mbps | × | × | × |
| | | 25p | 8.75 Mbps/12.5 Mbps/ 17.5 Mbps | × | × | × |
| | 1920 x 1080 | 59.94i | 50 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | 50 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p | 50 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 50 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | 50 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | 1280 x 720 | 59.94p | 25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 50p | 25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 59.94p | 35 Mbps/50 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50p | 35 Mbps/50 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |

※ Grass Valley HQ 形式でのフォーマット

フォーマットごとの直接再生／FTP 送受／インポート／エクスポートの可否は、次の表のとおりです。

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | △※ | △※ | ○ | XDCAM | ○ | XDCAM |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI または XDCAM（MXF 単体） |

※ MXF 単体ファイルとしてなら○

## XDCAM EX

| Container/ Codec | Frame Size | Frame Rate | Bitrate | R1 ※ /P1/ P2 | Import (XDCAM EX) | Import (XDCAM EX => Grass Valley HQ AVI) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| MP4/ MPEG2 | 1920 x 1080 | 59.94i | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | 1440 x 1080 | 59.94i | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 59.94i | 25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 1280 x 720 | 59.94p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p | 35 Mbps | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 59.94p | 18.3 Mbps | × | × | × |
| | | 50p | 18.3 Mbps | × | × | × |
| | | 29.97p | 18.3 Mbps | × | × | × |
| | | 25p | 18.3 Mbps | × | × | × |
| | | 23.98p | 18.3 Mbps | × | × | × |
| AVI/ DV | 720 x 480 | 59.94i | 25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 576 | 50i | 25 Mbps | 1 in 2 out | ○ | ○ |

※ Grass Valley HQ 形式でのフォーマット

フォーマットごとの直接再生／ FTP 送受／インポート／エクスポートの可否は、次の表のとおりです。

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | △※ | △※ | ○ | XDCAM EX | ○ | XDCAM EX |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI または XDCAM（MXF 単体） |

※単体ファイル（*.mp4、*.avi）としてなら○

# T2 とデバイスの接続

## VFAM/FAM、SAM とは

T2 とデバイスを接続する際の FAM 接続（i.Link 接続）と VFAM 接続（USB 接続）は、映像と音声とを 1 つとして保存したファイルにアクセスが可能です。FAM（File Access Mode）接続と VFAM（Virtual Access Mode）は互換性があります。SAM（Simple Access Mode）接続は、映像と音声をそれぞれ別ファイルとして保存したファイルにアクセス可能です。

T2 XDCAM Option は SAM 接続には対応しておりません。

## T2 と XDCAM ドライブ（PDW-U1）の接続

あらかじめ PDW-U1 対応の XDCAM FAM Driver を OS（C:）ドライブにご用意ください。XDCAM FAM Driver のソフトウェア情報やインストール方法について詳しくは、PDW-U1 の取扱説明書またはソニー株式会社の Web サイトを参照してください。

**注　意：** T2 と PDW-U1 を接続する前に、対応の XDCAM FAM Driver を T2 にインストールしてください。

**1.** メンテナンスモードで起動する

- メンテナンスモードの起動方法は T2 メンテナンスマニュアルを参照してください。

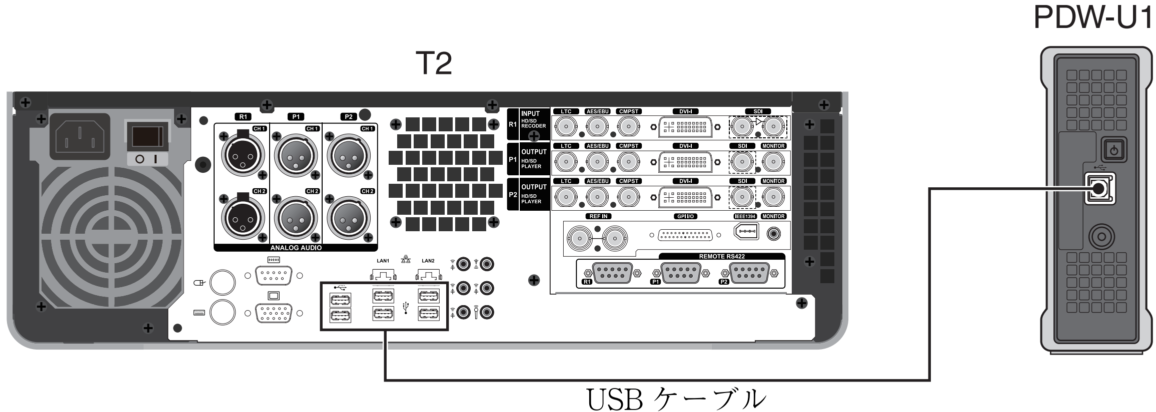
**2.** XDCAM FAM Driver をインストールする

- XDCAM FAM Driver のインストール方法について詳しくは、PDW-U1 の取扱説明書またはソニー株式会社の Web サイトを参照してください。

**3.** メンテナンスモードを終了し、通常モードで再起動する

**注　意：** ご使用の環境により、XDCAM FAM Driver のインストール完了時に T2 の再起動を要求される場合があります。その場合はメンテナンスモード状態のまま再起動を行い、T2 起動後に通常モード (CommandCenter) に切り替えてください。

**4.** T2 と PDW-U1 を USB ケーブルで接続する



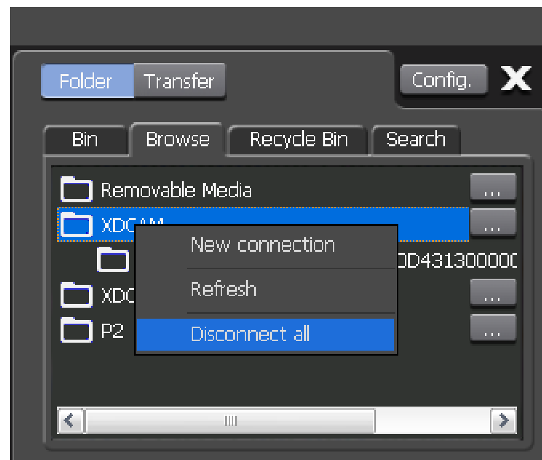

- PDW-U1 と電源コードの接続については、PDW-U1 の取扱説明書を参照してください。

**5.** PDW-U1 の電源を入れ、プロフェッショナルディスクを挿入する

- 新しいリムーバブル機器が接続された旨のメッセージが表示されます。

## プロフェッショナルディスクの取り出し

**1.** ブラウズタブで **XDCAM** を右クリックし、**Disconnect all** をクリックする




**2.** **Yes** をクリックする

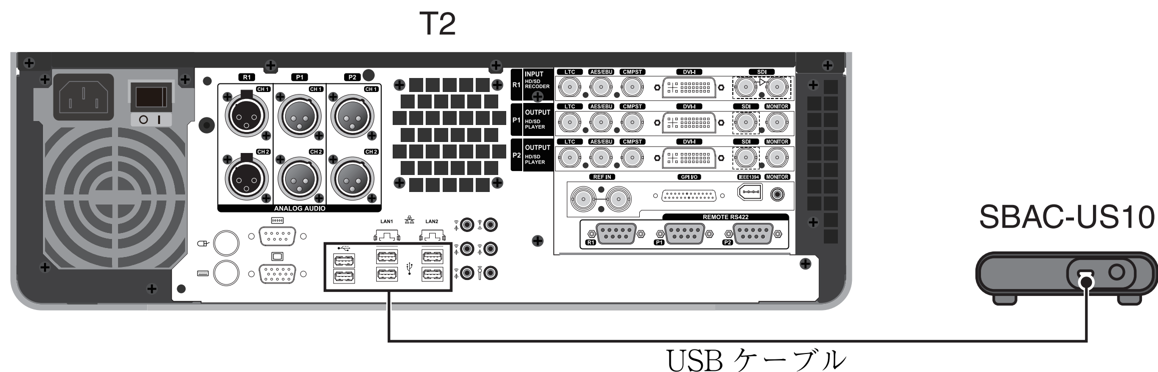
**3.** PDW-U1 の EJECT ボタンを押す

⚠ **注　意：** フォルダの切断では、機器との接続が切断されず、EJECT ボタンの操作は無効になります。

**POINT：** ドライブを取り外す場合はメニューバーの **Option** をクリックし、**Remove Device...** をクリックしてください。

## T2 と SxS メモリーカード USB リーダーライター（SBAC-US10）の接続

**1.** T2 と SBAC-US10 を USB ケーブルで接続する




- SBAC-US10 と電源コードの接続については、SBAC-US10 の取扱説明書を参照してください。

## SxS メモリーカードの取り出し

**1.** ブラウズタブで **XDCAM EX** を右クリックし、**Disconnect all** をクリックする

**2.** **Yes** をクリックする

**3.** SxS メモリーカードを抜き取る

# XDCAM を使用したワークフロー

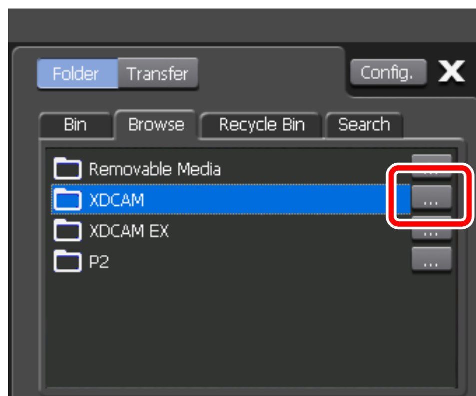
## XDCAM ドライブ内の素材の再生

プロフェッショナルディスク内に保存されているファイルを T2 にロードし、再生できます。

**1.** プロフェッショナルディスクを PDW-U1 に挿入する

- ブラウズタブの XDCAM ノードにドライブ名が追加され、クリップ一覧が表示されます。

**注　意：** XDCAM を自動的に認識しない場合は、ブラウズタブの **...** をクリックし、フォルダの参照ダイアログでドライブを選択して **OK** をクリックしてください。




**2.** クリップを選択して右クリックし、**Load to P1** または **Load to P2** をクリックする

- チャンネルの選択後、クリップをP1/P2チャンネルにドラッグ&ドロップする、もしくはクリップをダブルクリックすることでもロードできます。

**3.** ロードしたチャンネルの**再生**をクリックする

**注　意：** In点、Out点の設定はできますが、In-Out点間のみのインポートはできません。

## XDCAM 素材のインポート（ネイティブインポート／ Grass Valley HQ AVI に変換してインポート）

プロフェッショナルディスク内に保存されているファイルを、XDCAM フォーマットのまま、または Grass Valley HQ AVI に変換してから T2 にインポートできます。

**注　意：** XDCAM 素材のネイティブインポートでは、ルートフォルダ直下のすべてのファイルと、General フォルダ、Clip フォルダ、Sub フォルダ、Edit フォルダが T2 にコピーされます。各フォルダ内のファイルについては、インポートで選択したファイルに関連するもののみコピーされます。

**POINT：** XDCAM フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも再生することができます。

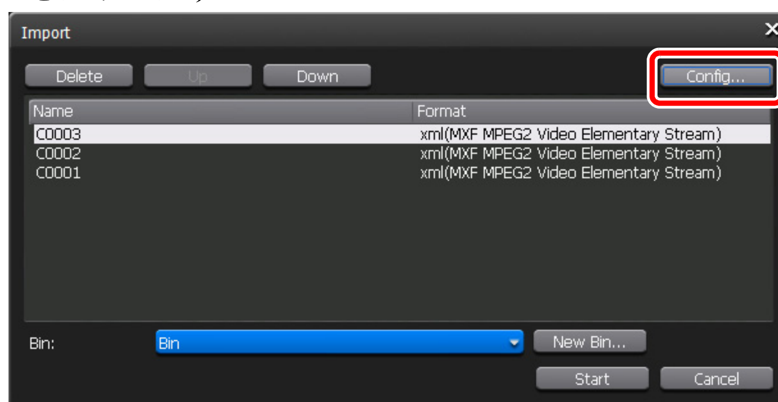
**POINT：** XDCAM フォーマットのままインポートした後、Grass Valley HQ AVI に変換することもできます。

**1.** ブラウズタブで、XDCAM クリップを表示する

**2.** インポートするクリップを選択して右クリックし、**Import...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- インポートダイアログが表示されます。

**3.** **Config...** をクリックする



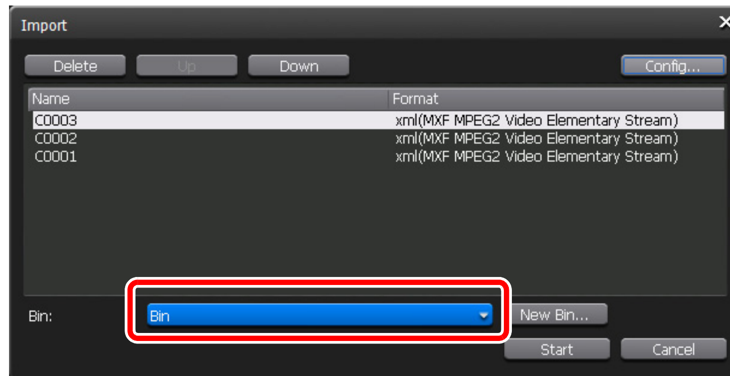

- リストの「Format」に、インポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config...** で設定を変更する必要はありません。手順 5 に進んでください。

**4.** 「XDCAM Import Settings」の「File format after import:」のリストからフォーマットを選択し、**OK** をクリックする

- XDCAM フォーマットのままインポートする場合は **XDCAM**、Grass Valley HQ AVI に変換してからインポートする場合は **HQ** を選択します。

**POINT：** 単体の MXF ファイルをインポートする場合は、「Transfer」ツリーの **MXF** をクリックし、「File format after import:」のリストからフォーマットを選択します。

## 5. 取り込み先のビンを選択する




- **New Bin...** をクリックすると、ビンを新規作成して取り込み先に指定できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてインポートする順番を変更できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、インポートする候補からクリップを削除できます。

## 6. **Start** をクリックする

- インポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

# ビンに登録した XDCAM 素材を Grass Valley HQ AVI に変換

ビンに登録されている XDCAM フォーマットのクリップを、Grass Valley HQ AVI クリップに変換できます。

**POINT：** XDCAM フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも T2 で再生することができます。

## 1. ビンタブでクリップを表示する

## 2. 変換するクリップを選択して右クリックし、**Convert→Convert to AVI(Grass Valley HQ)** をクリックする

- クリップは複数選択できます。

## 3. **Yes** をクリックする

- 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
- 変換されたクリップは、もとのクリップと同じビンへ新たに保存されます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

# FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信

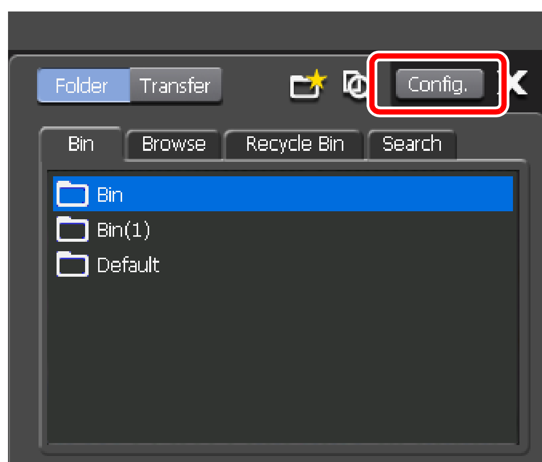
FTP を利用して、他のデバイスや編集端末などから T2 に接続し、素材のアップロード／ダウンロードができます。まず T2 で FTP サーバーの設定を行います。

**注　意：** FTP で T2 から XDCAM 素材をアップロード／ダウンロードする際、XDCAM フォーマットの MXF 単体ファイルのみアップロード／ダウンロードできます。

**注　意：** FTP で T2 に XDCAM 素材をアップロードする際、MXF インポート設定でインポート後のファイルの種類が「AVI（HQ）」に設定されていると、アップロード後、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

**注　意：** ファイル名に日本語を使用する場合は、あらかじめFTPクライアント側でファイル名の文字セットを UTF-8 に設定してください。文字セットが異なると、正しいファイル名を表示できません。設定方法はお使いのソフトウェアによって異なりますので、ヘルプなどを参照してください。

## 1. **Config.** をクリックする

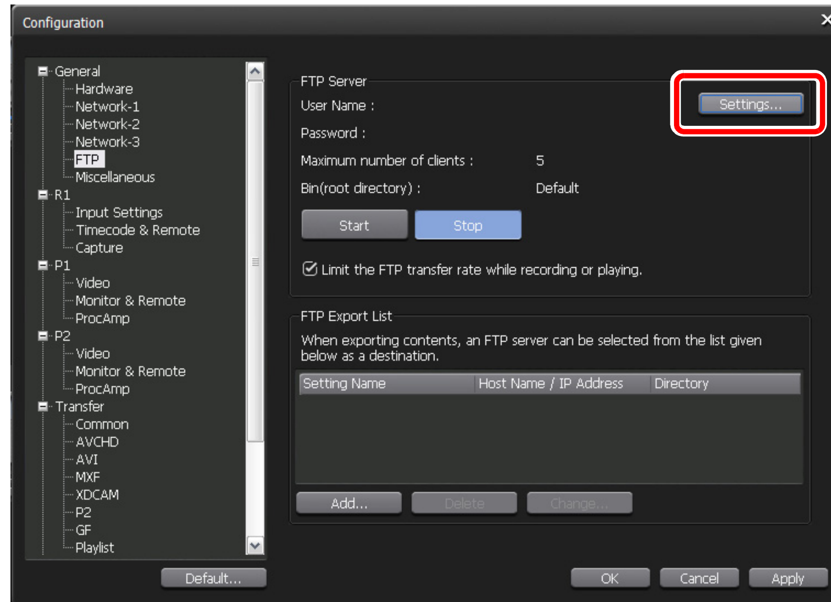



## 2. 「General」ツリーの **Network-1** をクリックする

## 3. IP アドレス、DNS サーバーのアドレスを設定する

4. 「General」ツリーの **FTP** をクリックする

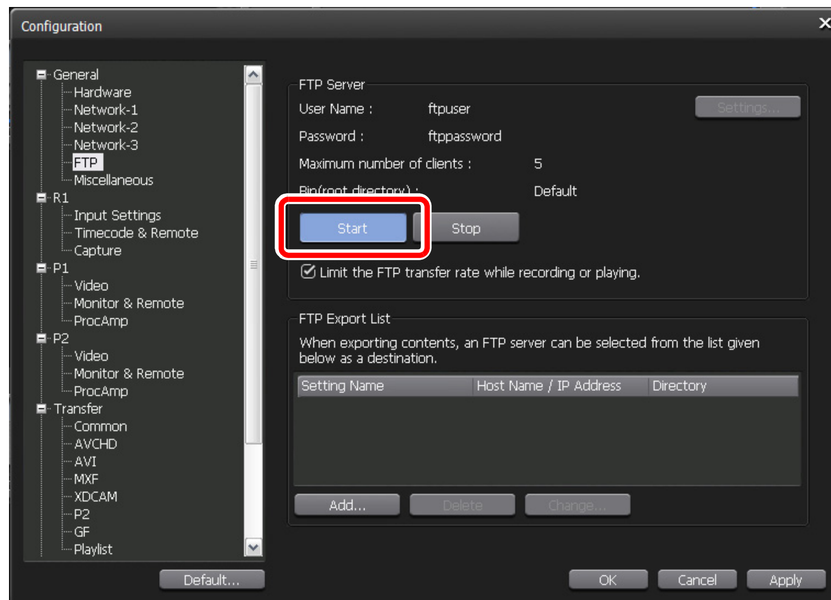
5. **Settings...** をクリックする



- 設定を変更する場合は、FTP を停止させてから **Settings...** をクリックします。

6. FTP サーバーの設定を行い、**OK** をクリックする

7. **Start** をクリックし、**OK** をクリックする



- **Limit the FTP transfer rate while recording or playing.** にチェックを入れると、録画中および再生中の FTP アップロード／ダウンロードの転送レートが制限されます。

**8.** クライアントから T2 にアクセスする

- アドレスは **Network-1** で設定した IP アドレス、ユーザー名とパスワードは **FTP** で設定したユーザー名とパスワードを入力して T2 に FTP 接続します。

**9.** データのアップロード、ダウンロードを行う

⚠ **注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、**Pause file transfers while recording or playing out.** と、手順 7 の **Limit the FTP transfer rate while recording or playing.** の両方チェックを外すと、録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## XDCAM フォーマットでファイル出力

XDCAM フォーマットのままインポートしたクリップを XDCAM フォーマットでエクスポートできます。

エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（→ P.116）を参照してください。

**POINT：** Grass Valley HQ AVI クリップを XDCAM フォーマットの MXF 単体ファイルに変換して出力することもできます。詳しくは「Grass Valley HQ AVI を MXF（XDCAM 形式）に変換してファイル出力」（→ P.71）を参照してください。

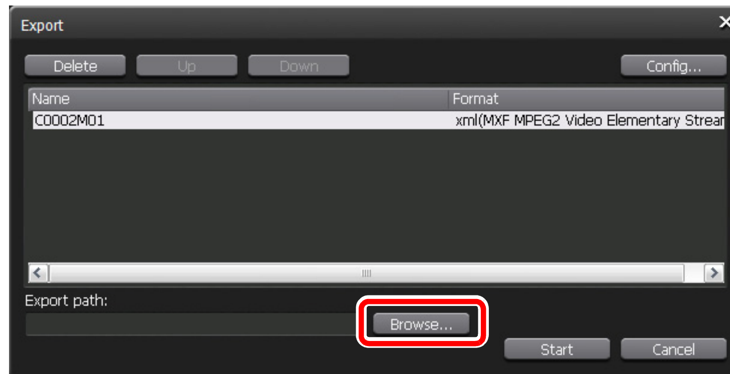
⚠ **注　意：** XDCAM 素材のネイティブインポートでは、ルートフォルダ直下のすべてのファイルと、General フォルダ、Clip フォルダ、Sub フォルダ、Edit フォルダが T2 にコピーされます。各フォルダ内のファイルについては、インポートで選択したファイルに関連するもののみコピーされます。ネイティブインポートされたクリップを変換せずそのまま出力した場合、インポート時に T2 にコピーされなかったファイルやフォルダを使用する機器で、出力したクリップを正しく扱えない場合があります。

**1.** ビンタブでクリップを表示する

**2.** 出力する XDCAM フォーマットのクリップを選択して右クリックし、**Export→Export Media Files...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

### 3. **Browse...** をクリックし、出力先を設定する




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

### 4. **Start** をクリックする

- エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

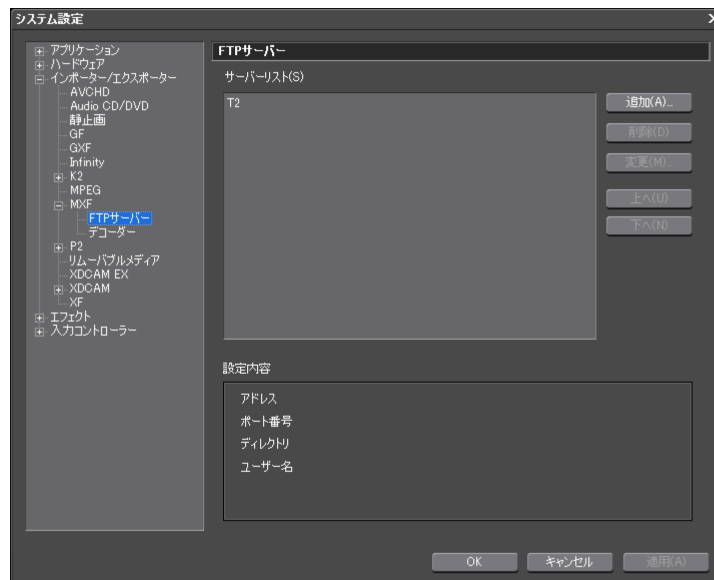
**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## EDIUS 6 から MXF フォーマットで出力

EDIUS 6 ターンキーシステムで作成したプロジェクトを、FTP 経由で T2 に出力できます。

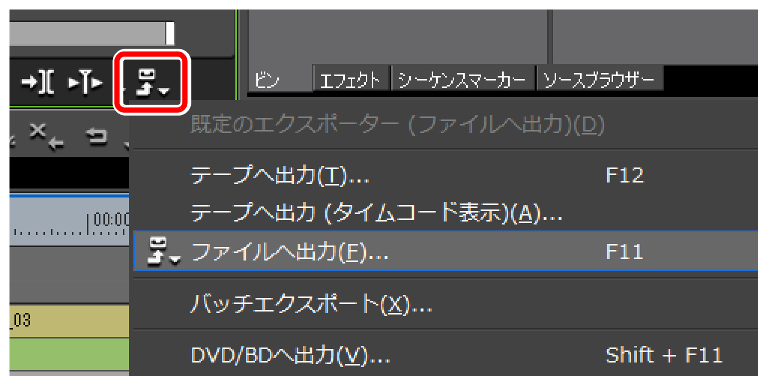
あらかじめ EDIUS 6 と T2 の両方で、FTP サーバーの設定が必要です。T2 の FTP 設定については、「FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信」(→ P.23) を参照してください。

EDIUS 6 では、システム設定の「インポーター／エクスポーター」ツリーを開き、「MXF」の FTP サーバーで設定します。詳しくは EDIUS 6 リファレンスマニュアルを参照してください。




**注　意：** EDIUS 6 から MXF フォーマットでプロジェクトを出力するには、EDIUS 6 ターンキーワークステーション用の BC Export Option が必要です。

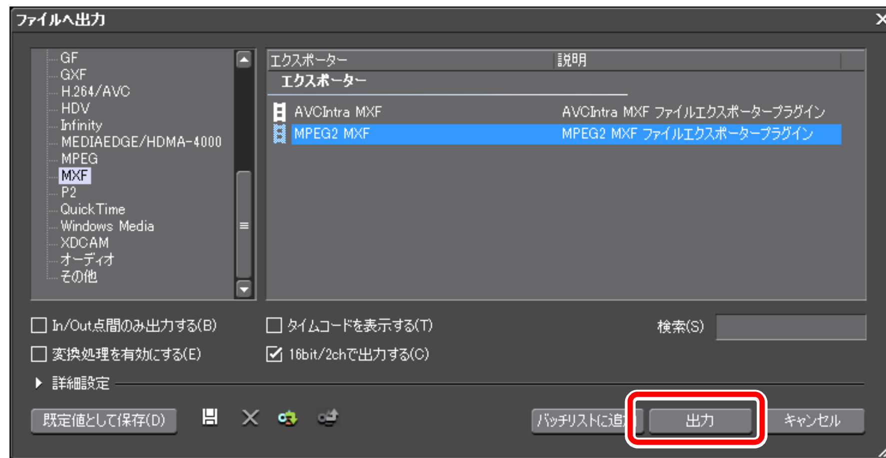
**1.** レコーダーの**エクスポート**をクリックし、**ファイルへ出力**をクリックする



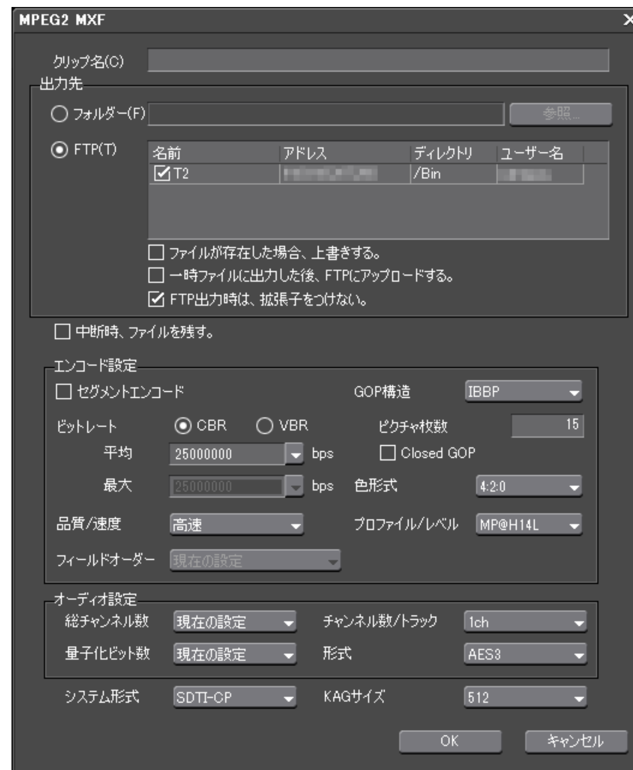

**2.** ファイルへ出力ダイアログのカテゴリーツリーで、**MXF** をクリックする

**3.** エクスポーターから「MPEG2 MXF」を選択し、**出力**をクリックする

- プロジェクト設定が出力フォーマットと異なる場合、「MPEG2 MXF」は表示されません。**変換処理を有効にする**にチェックを入れてエクスポーターを選択してください。




**4.** クリップ名を入力し、出力先で **FTP** を選択する




**5.** 設定を行い、**OK** をクリックする

- レンダリングが開始されます。T2 の転送画面で進捗を確認できます。

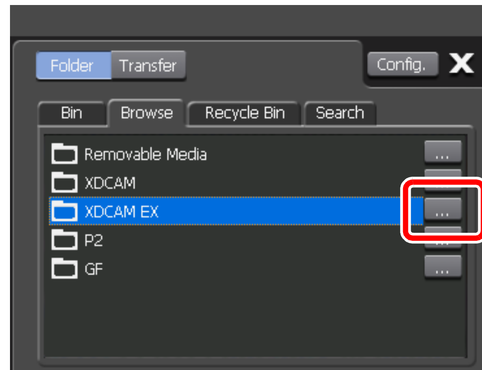
# XDCAM EX を使用したワークフロー

## SxS メモリーカード内の素材の再生

SxS メモリーカード内に保存されているファイルを T2 にロードし、再生できます。

**1.** SBAC-US10 に SxS メモリーカードを挿入する

**2.** ブラウズタブで XDCAM EX の **...** をクリックする




**3.** フォルダの参照ダイアログで XDCAM EX ドライブを選択し、**OK** をクリックする

- ブラウズタブの XDCAM EX ノードにドライブ名が追加され、クリップ一覧が表示されます。

**4.** クリップを選択して右クリックし、**Load to P1** または **Load to P2** をクリックする

- チャンネルの選択後、クリップをP1/P2チャンネルにドラッグ＆ドロップする、もしくはクリップをダブルクリックすることでもロードできます。

**5.** ロードしたチャンネルの**再生**をクリックする

**注　意：** In点、Out点の設定はできますが、In-Out点間のみのインポートはできません。

## XDCAM EX 素材のインポート（ネイティブインポート／ Grass Valley HQ AVI に変換してインポート）

SxS メモリーカード内に保存されているファイルを、XDCAM EX フォーマットのまま、または Grass Valley HQ AVI に変換してから T2 にインポートできます。

**注　意：** XDCAM EX 素材のネイティブインポートでは、ルートフォルダ直下のすべてのファイルと、CLPR フォルダ、TAKR フォルダが T2 にコピーされます。各フォルダ内のファイルについては、インポートで選択したファイルに関連するもののみコピーされます。

**POINT：** XDCAM EX フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも再生することができます。

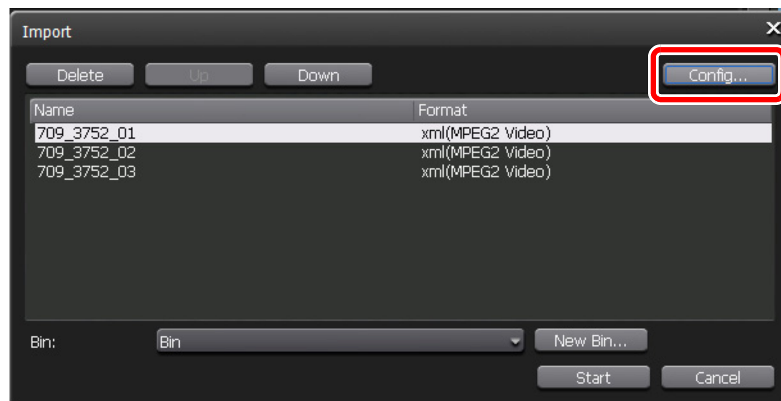
**POINT：** XDCAM EX フォーマットのままインポートした後、Grass Valley HQ AVI に変換することもできます。

**1.** ブラウズタブで、XDCAM EX クリップを表示する

**2.** インポートするクリップを選択して右クリックし、**Import...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- インポートダイアログが表示されます。

**3.** **Config...** をクリックする

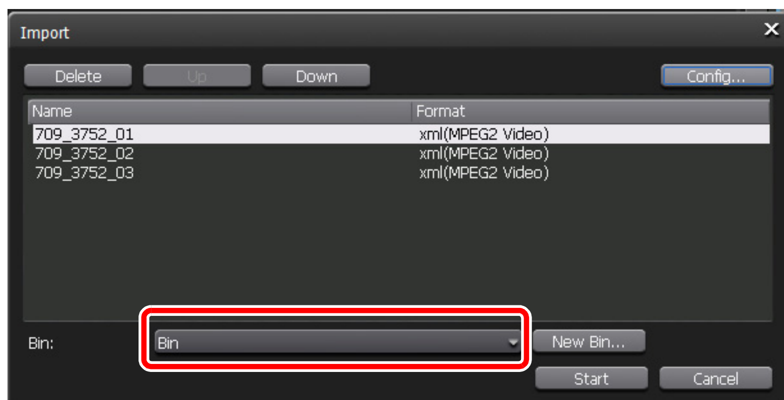



- リストの「Format」に、インポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config...** で設定を変更する必要はありません。手順 5 に進んでください。

**4.** 「XDCAM EX Import Settings」の「File format after import:」のリストからフォーマットを選択し、**OK** をクリックする

- XDCAM EX フォーマットのままインポートする場合は **XDCAM EX**、Grass Valley HQ AVI に変換してからインポートする場合は **HQ** を選択します。

**5.** 取り込み先のビンを選択する




- **New Bin...** をクリックすると、ビンを新規作成して取り込み先に指定できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてインポートする順番を変更できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、インポートする候補からクリップを削除できます。

**6. Start** をクリックする

- インポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## ビンに登録した XDCAM EX 素材を Grass Valley HQ AVI に変換

ビンに登録されている XDCAM EX フォーマットのクリップを、Grass Valley HQ AVI クリップに変換できます。

**POINT：** XDCAM EX フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも T2 で再生することができます。

**1.** ビンタブでクリップを表示する

**2.** 変換するクリップを選択して右クリックし、**Convert→Convert to AVI(Grass Valley HQ)** をクリックする

- クリップは複数選択できます。

### 3. **Yes** をクリックする

- 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
- 変換されたクリップは、もとのクリップと同じビンへ新たに保存されます。

**注 意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## FTP で XDCAM EX 素材を T2 に送受信

FTP を利用して、他のデバイスや編集端末などから T2 に接続し、素材のアップロード／ダウンロードができます。FTP で XDCAM EX 素材を T2 に送受信する手順は、XDCAM 素材を T2 に送受信する手順と同様です。詳しくは、「FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信」（→ P.23）を参照してください。

**注 意：** FTP で T2 から XDCAM EX 素材をアップロード／ダウンロードする際、XDCAM EX フォーマットの単体ファイル（*.mp4、*.avi）のみアップロード／ダウンロードできます。

**注 意：** FTP で T2 に XDCAM EX 素材をアップロードする際、MXF インポート設定でインポート後のファイルの種類が「AVI（HQ）」に設定されていると、アップロード後、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

**注 意：** ファイル名に日本語を使用する場合は、あらかじめFTPクライアント側でファイル名の文字セットを UTF-8 に設定してください。文字セットが異なると、正しいファイル名を表示できません。設定方法はお使いのソフトウェアによって異なりますので、ヘルプなどを参照してください。

## XDCAM EX フォーマットでファイル出力

XDCAM EX フォーマットのままインポートしたクリップを XDCAM EX フォーマットでエクスポートできます。

エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（→ P.116）を参照してください。

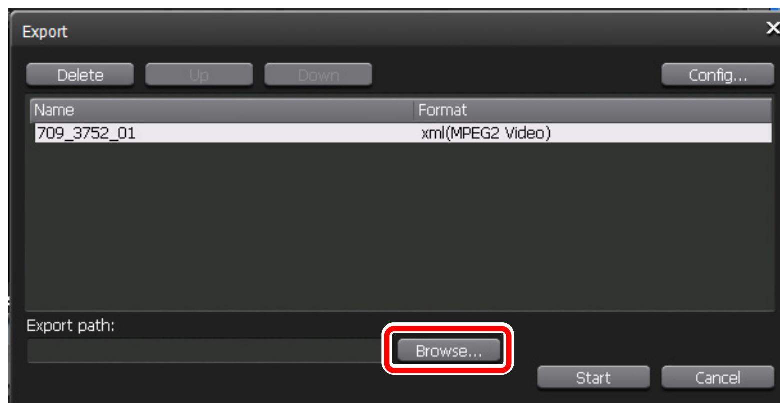
**注 意：** XDCAM EX 素材のネイティブインポートでは、ルートフォルダ直下のすべてのファイルと、CLPR フォルダ、TAKR フォルダが T2 にコピーされます。各フォルダ内のファイルについては、インポートで選択したファイルに関連するもののみコピーされます。ネイティブインポートされたクリップを変換せずそのまま出力した場合、インポート時に T2 にコピーされなかったファイルやフォルダを使用する機器で、出力したクリップを正しく扱えない場合があります。

**1.** ビンタブでクリップを表示する

**2.** 出力する XDCAM EX フォーマットのクリップを選択して右クリックし、**Export→Export Media Files...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

**3.** **Browse...** をクリックし、出力先を設定する




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

**4.** **Start** をクリックする

- エクスポートが開始されます。

⚠ **注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

Chapter 3

# T2 P2 Option

この章は次のように構成されています。

# P2 とは

P2 とは、パナソニック株式会社が開発した放送業務用映像システムです。記録メディアとして使用する P2 カードは、半導体メモリーカードであるため、IT インフラとの高速転送やカード内に保存されたファイルの直接編集が可能です。

P2 では MXF ファイル形式で映像を記録します。圧縮フォーマットには AVC-Intra 100、AVC-Intra 50、DVCPRO HD、DVCPRO50、DVCPRO/DV（DVCPRO25）があり、T2 P2 Option はこれらのフォーマットすべてに対応しています。また、ファイルは記録の開始・停止の操作により 1 つのクリップとして保存され、サムネイルデータと連携します。T2 ではブラウズタブから P2 カードを参照し、保存されたこれらのクリップをサムネイルで一覧表示したり、ビンのクリップと同様に操作したりすることができます。

P2 のコンテンツには、高解像度映像音声データのほかに日付や時刻、コメントなどの付加情報と、プロキシ AV データがメタデータとして記録されています。T2 ではこれらのメタデータ（XML およびプロキシデータ）もまとめてインポートできます。

P2 では、P2 カードスロットを複数搭載したカメラレコーダーのホットスワップ機能を利用するなどして、複数カードをまたいで映像を収録することが可能です。T2 では、これらの映像を別々のクリップとして管理します。

# 動作確認済みドライバのバージョンについて

本製品は下記バージョン製品のドライバを対象に動作確認を行っています。

| 品名 | バージョン |
|---|---|
| メモリーカード・ドライブ“P2 drive”<br>AJ-PCD20 | P2 ドライバーインストーラー<br>パッケージバージョン 2.16 |

# 対応フォーマット

| Codec | Frame Size | Frame Rate | R1 ※1/P1/P2 | Import (P2) | Import (P2=>Grass Valley HQ AVI) |
|---|---|---|---|---|---|
| DV<br>DVCPRO | 720 x 480 | 59.94i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98A (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 576 | 50i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 25p (over 50i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| DVCPRO50 | 720 x 480 | 59.94i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98A (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 576 | 50i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 25p (over 50i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| DVCPROHD | 1280 x 1080 | 59.94i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98pA (over 59.94i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 1440 x 1080 | 50i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 25p (over 50i) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| DVCPROHD | 960 x 720 | 59.94p | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p (over 59.94p) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 29.97pN | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98p (over 59.94p) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 23.98pN | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 50p | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 25p (over 50p) | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | | 25pN | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| AVC-Intra50 | 1440 x 1080 | 59.94i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | — | ×※2 | ○ |
| | | 23.98p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | — | ×※2 | ○ |
| | 960 x 720 | 59.94p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | — | ×※2 | ○ |
| | | 23.98p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | — | ×※2 | ○ |

| Codec | Frame Size | Frame Rate | R1 ※1/P1/P2 | Import (P2) | Import (P2=>Grass Valley HQ AVI) |
|---|---|---|---|---|---|
| AVC-Intra100 | 1920 x 1080 | 59.94i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | — | ×※2 | ○ |
| | | 23.98p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | — | ×※2 | ○ |
| | 1280 x 720 | 59.94p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 29.97p | — | ×※2 | ○ |
| | | 23.98p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 25p | — | ×※2 | ○ |

※1 Grass Valley HQ 形式でのフォーマット。
※2 AVC-Intra50/100 のうち、T2 の出力プロファイルに合致しないものは、強制的に Grass Valley HQ AVI に変換されます。

フォーマットごとの直接再生／ FTP 送受／インポート／エクスポートの可否は、次の表のとおりです。

- AVC-Intra100 （1920 x 1080 59.94i/50i/23.98p、 1280 x 720 59.94p/50p）

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | 不可 | 不可 | ○ | P2 | ○ | P2 |
| | | | | | MXF（OP-1a） | ○ | MXF（OP-1a） |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI または XDCAM（MXF 単体） |

備考：T2 の出力フォーマットに合致するので、P2 形式、MXF（OP-1a）形式、または Grass Valley HQ AVI 形式でインポート可能です。

- AVC-Intra100 （1920 x 1080 29.97p/25p）

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | 不可 | 不可 | 不可 | ○ | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI または XDCAM（MXF 単体） |

備考：T2 の出力フォーマットに合致するものがないので、必ず Grass Valley HQ AVI 形式に変換されます。

- AVC-Intra50 （1440 x 1080 59.94i/50i/23.98p、 960 x 720 59.94p/50p）

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | 不可 | 不可 | ○ | P2 | ○ | P2 |
| | | | | | MXF（OP-1a） | ○ | MXF（OP-1a） |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI または XDCAM（MXF 単体） |

備考：T2 の出力フォーマットに合致するので、P2 形式、MXF（OP-1a）形式、または Grass Valley HQ AVI 形式でインポート可能です。

- AVC-Intra50 （1440 x 1080 29.97p/25p）

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | 不可 | 不可 | 不可 | ○ | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI<br>または<br>XDCAM（MXF 単体） |

備考：T2 の出力フォーマットに合致するものがないので、必ず Grass Valley HQ AVI 形式に変換されます。

- DVCPRO

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | 不可 | 不可 | ○ | P2 | ○ | P2 |
| | | | | | MXF（OP-1a） | ○ | MXF（OP-1a） |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI<br>または<br>XDCAM（MXF 単体） |

# T2 とデバイスの接続

## T2 と P2 ドライブ（AJ-PCD20）の接続

あらかじめ AJ-PCD20 対応の P2 ドライバ Windows (32bit) 用を OS（C:）ドライブにご用意ください。P2 ドライバのソフトウェア情報やインストール方法について詳しくは、AJ-PCD20 の取扱説明書またはパナソニック株式会社の Web サイトを参照してください。

**1.** メンテナンスモードで起動する

- メンテナンスモードの起動方法は T2 メンテナンスマニュアルを参照してください。

**2.** AJ-PCD20 を接続し、P2 ドライバをインストールする

- P2 ドライバのインストール方法について詳しくは、AJ-PCD20 に付属の取扱説明書またはパナソニック株式会社の Web サイトを参照してください。

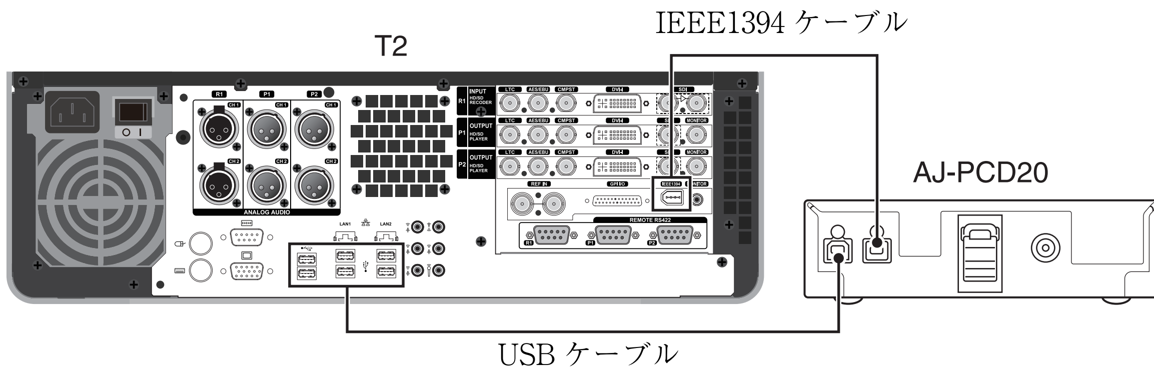
**3.** メンテナンスモードを終了し、通常モードで再起動する

**注　意：** ご使用の環境により、P2 ドライバのインストール完了時に T2 の再起動を要求される場合があります。その場合はメンテナンスモード状態のまま再起動を行い、T2 起動後に通常モード (CommandCenter) に切り替えてください。

**4.** AJ-PCD20 の電源コードを接続する

- 電源プラグ、AC アダプター、AJ-PCD20 を接続すると電源が入ります。詳しくは AJ-PCD20 に付属の取扱説明書を参照してください。

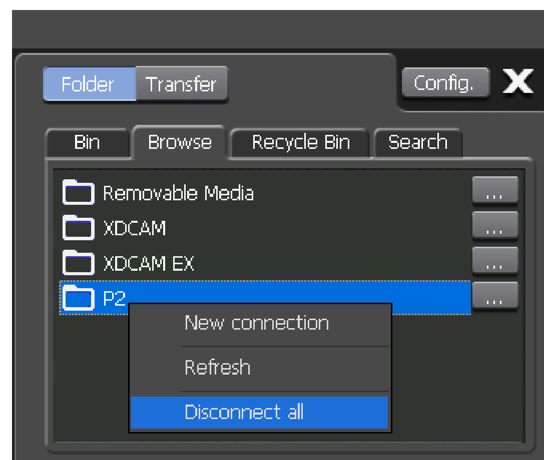
**5.** T2とAJ-PCD20をUSBケーブルまたはIEEE1394ケーブルで接続し、P2カードを挿入する




- 各ケーブルについて詳しくは、AJ-PCD20 に付属の取扱説明書を参照してください。
- 新しいリムーバブル機器が接続された旨のメッセージが表示されます。

## P2 カードの取り出し

**1.** ブラウズタブで **P2** を右クリックし、**Disconnect all** をクリックする




**2.** **Yes** をクリックする

**3.** AJ-PCD20 の EJECT ボタンを押す

**POINT：** ドライブを取り外す場合はメニューバーの **Option** をクリックし、**Remove Device...** をクリックしてください。

# P2 を使用したワークフロー

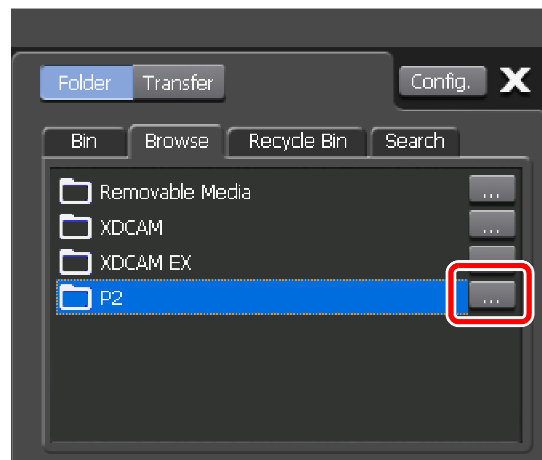
## P2 ドライブ内の素材の再生

P2 カード内に保存されているファイルを T2 にロードし、再生できます。

⚠ **注　意：** AVCIntra 100、AVCIntra 50 の P2 クリップは 1Out のみ可能です。R1 チャンネルで録画中､P1/P2 チャンネルで再生または別のクリップをロード中などに AVCIntra 100、AVCIntra 50 の P2 クリップを再生するには、録画・再生を停止またはクリップをアンロードする必要があります。

**1.** P2 カードを AJ-PCD20 に挿入する

**2.** ブラウズタブで P2 の **...** をクリックする




**3.** フォルダの参照ダイアログで P2 ドライブを選択し、**OK** をクリックする

- ブラウズタブの P2 ノードにドライブ名が追加され、クリップ一覧が表示されます。

**4.** クリップを右クリックし、**Load to P1** または **Load to P2** をクリックする

- チャンネルの選択後､クリップをP1/P2チャンネルにドラッグ＆ドロップする､もしくはクリップをダブルクリックすることでもロードできます。

**5.** ロードしたチャンネルの**再生**をクリックする

⚠ **注　意：** In点､Out点の設定はできますが､In-Out点間のみのインポートはできません。

## P2 素材のインポート（ネイティブインポート／ MXF（OP-1a）に変換してインポート／ Grass Valley HQ AVI に変換してインポート）

P2 カード内に保存されているファイルを、P2 フォーマットのまま、または MXF（OP-1a）／ Grass Valley HQ AVI に変換してから T2 にインポートできます。MXF（OP-1a）に変換してインポートする場合、コーデックはそのままでインポートされます。

**注　意：** P2 素材のネイティブインポートでは、ルートフォルダ直下のすべてのファイルと、CONTENTS フォルダとそのサブフォルダ（AUDIO フォルダ、CLIP フォルダ、ICON フォルダ、PROXY フォルダ、VIDEO フォルダ、VOICE フォルダ）がコピーされます。各フォルダ内のファイルについては、インポートで選択したファイルに関連するもののみコピーされます。

**注　意：** AVCIntra 100、AVCIntra 50 の 29.97p、25p は、Grass Valley HQ AVI に変換してインポートされます。ネイティブフォーマットのままインポートすることはできません。

**POINT：** P2 フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも再生することができます。

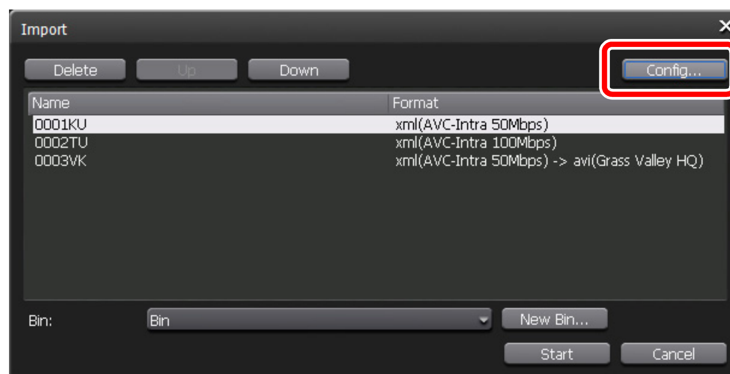
**POINT：** P2 フォーマットのままインポートした後、Grass Valley HQ AVI に変換することもできます。

**1.** ブラウズタブで、P2 クリップを表示する

**2.** インポートするクリップを選択して右クリックし、**Import...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- インポートダイアログが表示されます。

**3.** **Config...** をクリックする



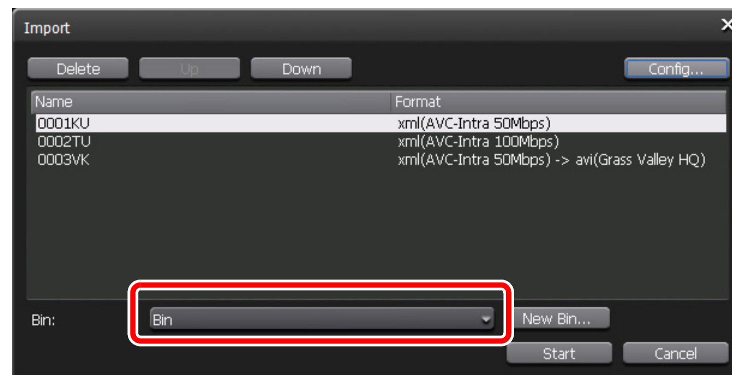

- リストの「Format」に、インポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config...** で設定を変更する必要はありません。手順 5 に進んでください。

**4.** 「File format after import:」のリストからフォーマットを選択し、**OK** をクリックする

- P2 フォーマットのままインポートする場合は **P2 MXF(OP-Atom)**、MXF（OP-1a）に変換してからインポートする場合は **MXF(OP-1a)**、Grass Valley HQ AVI に変換してからインポートする場合は **HQ** を選択します。

**POINT：** 単体の MXF ファイルをインポートする場合は、「Transfer」ツリーの **MXF** をクリックし、「File format after import:」のリストからフォーマットを選択します。

**5.** 取り込み先のビンを選択する




- **New Bin...** をクリックすると、ビンを新規作成して取り込み先に指定できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてインポートする順番を変更できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、インポートする候補からクリップを削除できます。

**6.** **Start** をクリックする

- インポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## ビンに登録した P2 素材を MXF（OP-1a）／ Grass Valley HQ AVI に変換

ビンに登録されている P2 フォーマットのクリップを、MXF（OP-1a）フォーマットまたは Grass Valley HQ AVI フォーマットのクリップに変換できます。

**POINT：** P2 フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも T2 で再生することができます。

**1.** ビンタブでクリップを表示する

**2.** 変換するクリップを選択して右クリックし、**Convert→Convert to MXF(OP-1a)** または **Convert to AVI(Grass Valley HQ)** をクリックする

- クリップは複数選択できます。

**3.** **Yes** をクリックする

- 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
- 変換されたクリップは、もとのクリップと同じビンへ新たに保存されます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## P2 フォーマットでファイル出力

P2 フォーマットのままインポートしたクリップを P2 フォーマットでエクスポートできます。

エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（→ P.116）を参照してください。

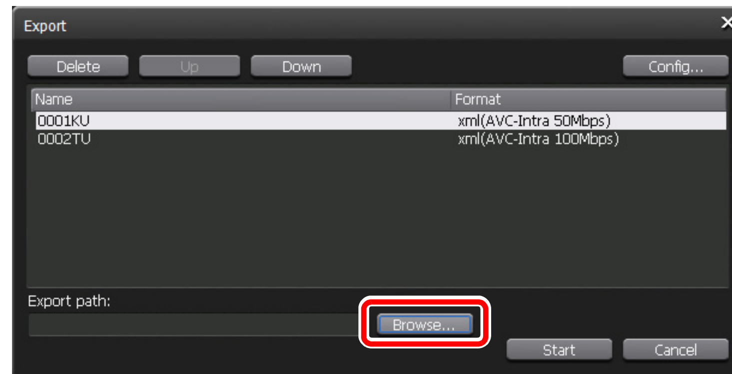
**注　意：** P2 素材のネイティブインポートでは、ルートフォルダ直下のすべてのファイルと、CONTENTS フォルダとそのサブフォルダ（AUDIO フォルダ、CLIP フォルダ、ICON フォルダ、PROXY フォルダ、VIDEO フォルダ、VOICE フォルダ）がコピーされます。各フォルダ内のファイルについては、インポートで選択したファイルに関連するもののみコピーされます。ネイティブインポートされたクリップを変換せずそのまま出力した場合、インポート時に T2 にコピーされなかったファイルやフォルダを使用する機器で、出力したクリップを正しく扱えない場合があります。

**1.** ビンタブでクリップを表示する

**2.** 出力するP2フォーマットのクリップを選択して右クリックし、**Export→Export Media Files...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

**3.** **Browse...** をクリックし、出力先を設定する




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

**4.** **Start** をクリックする

- エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

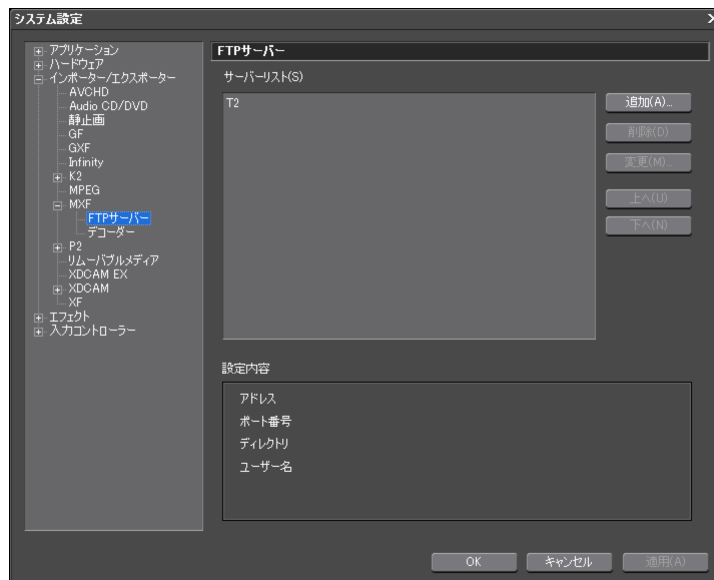
**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## EDIUS 6 から AVC-Intra MXF ファイルを出力

EDIUS 6 ターンキーシステムで作成したプロジェクトを、FTP 経由で T2 に出力できます。

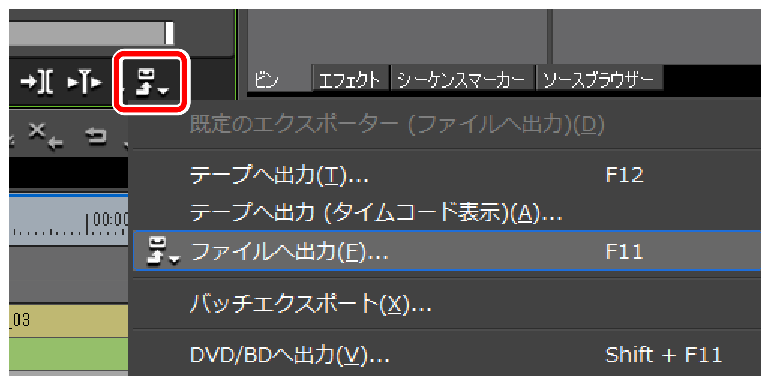
あらかじめ EDIUS 6 と T2 の両方で、FTP サーバーの設定が必要です。T2 の FTP 設定については、「FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信」(→ P.23) を参照してください。

EDIUS 6 では、システム設定の「インポーター／エクスポーター」ツリーを開き、「MXF」の FTP サーバーで設定します。詳しくは EDIUS 6 リファレンスマニュアルを参照してください。




注　意：EDIUS 6 から MXF フォーマットでプロジェクトを出力するには、EDIUS 6 ターンキーワークステーション用の BC Export Option が必要です。

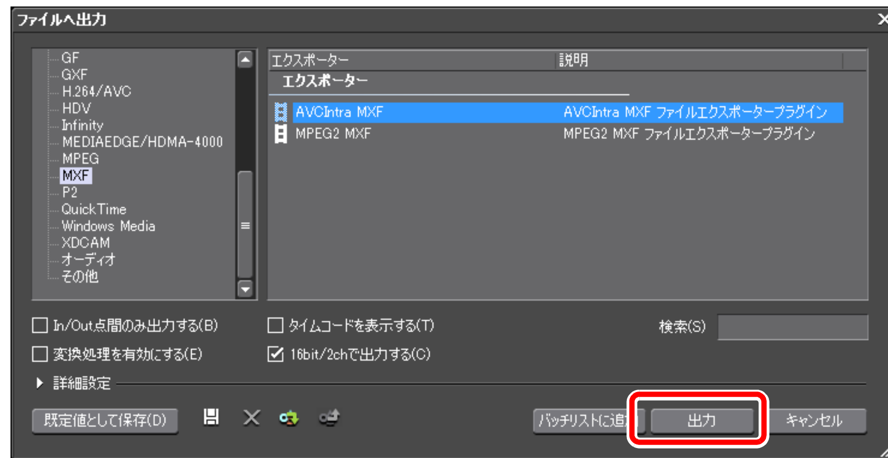
1. レコーダーの**エクスポート**をクリックし、**ファイルへ出力**をクリックする



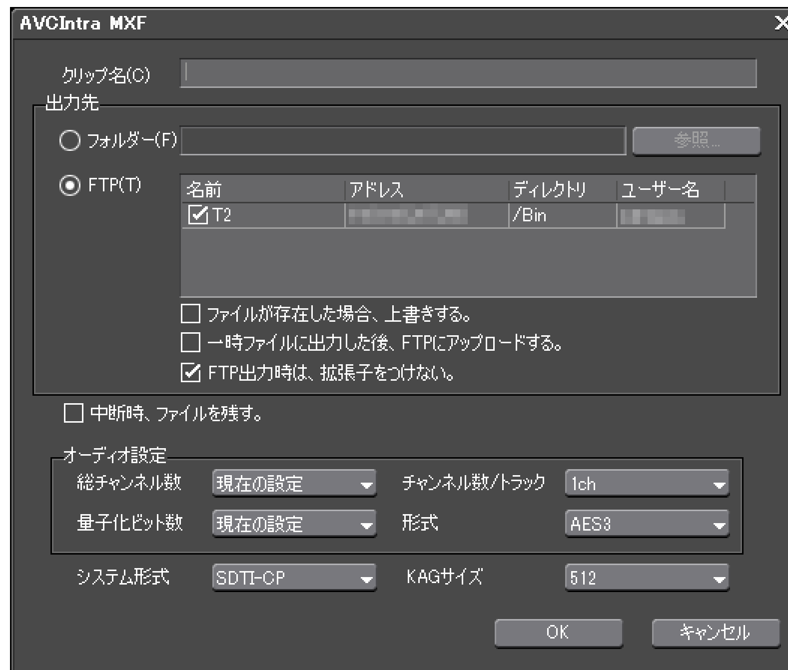

2. ファイルへ出力ダイアログのカテゴリーツリーで、**MXF** をクリックする

**3.** エクスポーターから「AVCIntra MXF」を選択し、**出力**をクリックする

- プロジェクト設定が出力フォーマットと異なる場合、「AVCIntra　MXF」は表示されません。**変換処理を有効にする**にチェックを入れてエクスポーターを選択してください。




**4.** クリップ名を入力し、出力先で **FTP** を選択する




**5.** 設定を行い、**OK** をクリックする

- レンダリングが開始されます。T2 の転送画面で進捗を確認できます。

Chapter **4**

# T2 GF Option

この章は次のように構成されています。

# GF とは

GF とは、株式会社 東芝と池上通信機株式会社が共同開発した放送業務用映像システムです。

記録メディアとして使用する GFPAK は、フラッシュメモリを記録デバイスに採用し、高速転送を実現するSATA インターフェイスと汎用性の高いUSB インターフェイスを装備しています。

GF では MXF ファイル形式で映像を記録します。圧縮フォーマットには MPEG2 HD LONG GOP 50Mbps/I frame only 100Mbps コーデックが採用されています。

T2 では、ブラウズタブから GFPAK を参照し、保存されたこれらのクリップをサムネイルで一覧表示したり、ビンのクリップと同様に操作したりすることができます。

# 対応フォーマット

| Codec | Frame Size | Frame Rate | R1 ※ /P1/P2 | Import (GF) | Import (GF=>Grass Valley HQ AVI) |
|---|---|---|---|---|---|
| MPEG2 | 1920 x 1080 | 59.94i | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50i | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | 1280 x 720 | 59.94p | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 50p | 1 in 1 out | ○ | ○ |
| D10 | 720 x 576 | 50i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 486 | 59.94i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| DV25 | 720 x 576 | 50i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 480 | 59.94i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| DVCPRO25 | 720 x 576 | 50i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 480 | 59.94i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| DVCPRO50 | 720 x 576 | 50i | 1 in 2 out | ○ | ○ |
| | 720 x 480 | 59.94i | 1 in 2 out | ○ | ○ |

※ Grass Valley HQ 形式でのフォーマット。

フォーマットごとの直接再生／ FTP 送受／インポート／エクスポートの可否は、次の表のとおりです。

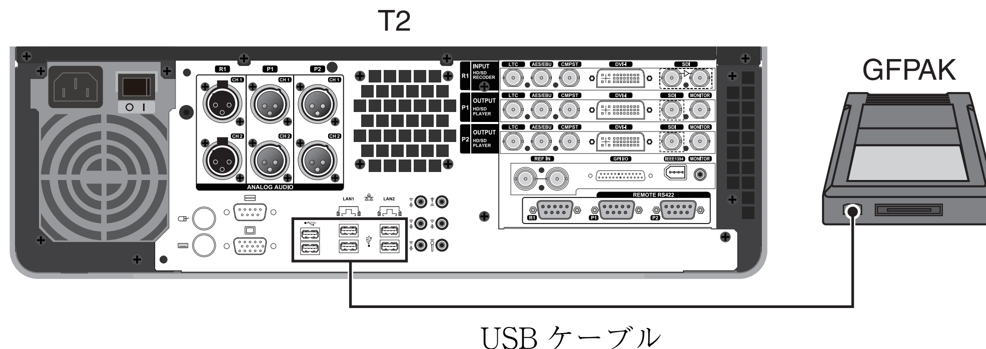
<table>
<tr><th colspan="2">Browse</th><th colspan="2">FTP</th><th colspan="2">インポート</th><th colspan="2">エクスポート</th></tr>
<tr><th>リスト表示</th><th>直接再生</th><th>アップロード</th><th>ダウンロード</th><th>インポート</th><th>インポート後フォーマット</th><th>エクスポート</th><th>エクスポート後フォーマット</th></tr>
<tr><td rowspan="2">○</td><td rowspan="2">○</td><td rowspan="2">△※</td><td rowspan="2">△※</td><td rowspan="2">○</td><td>GF</td><td>○</td><td>GF</td></tr>
<tr><td>Grass Valley HQ AVI</td><td>○</td><td>Grass Valley HQ AVI<br>または<br>GF（MXF 単体）</td></tr>
</table>

※ MXF 単体ファイルとしてなら○

# T2 とデバイスの接続

## T2 と GFPAK の接続

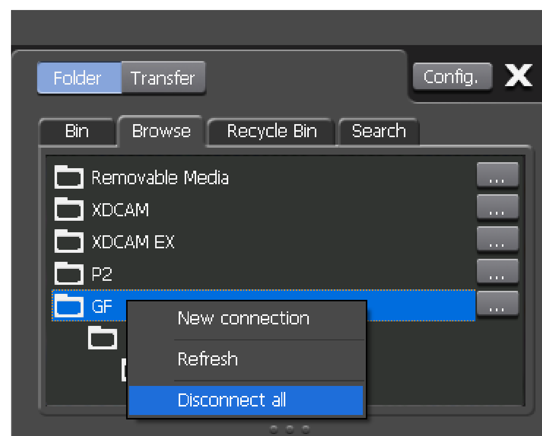
**1.** T2 と GFPAK を USB ケーブルで接続する




- 新しいリムーバブル機器が接続された旨のメッセージが表示されます。

## GFPAK の取り外し

**1.** ブラウズタブで **GF** を右クリックし、**Disconnect all** をクリックする




**2.** **Yes** をクリックする

**3.** メニューバーの **Option** をクリックし、**Remove Device...** をクリックする

**4.** ドライブを選択して、**Remove** をクリックする

**5.** **Yes** をクリックし、GFPAK を取り外す

# GF を使用したワークフロー

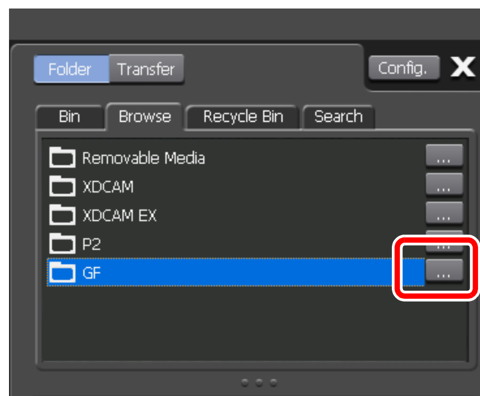
## GFPAK 内の素材の再生

GFPAK 内に保存されているファイルを T2 にロードし、再生できます。

**1.** GFPAK を T2 に接続する

- ブラウズタブの GF ノードにドライブ名が追加され、クリップ一覧が表示されます。

**注　意：** GFPAK を自動的に認識しない場合は、ブラウズタブの **...** をクリックし、フォルダの参照ダイアログでドライブを選択して **OK** をクリックしてください。




**2.** クリップを右クリックし、**Load to P1** または **Load to P2** をクリックする

- チャンネルの選択後、クリップをP1/P2チャンネルにドラッグ&ドロップする、もしくはクリップをダブルクリックすることでもロードできます。

**3.** ロードしたチャンネルの**再生**をクリックする

**注　意：** In点、Out点の設定はできますが、In-Out点間のみのインポートはできません。

## GF 素材のインポート（ネイティブインポート／ Grass Valley HQ AVI に変換してインポート）

GFPAK 内に保存されているファイルを、GF フォーマットのまま、または Grass Valley HQ AVI に変換してから T2 にインポートできます。

**注　意：** GF 素材のネイティブインポートでは、ルートフォルダ直下のすべてのファイルと、BIN フォルダ、PLAYLIST フォルダが T2 にコピーされます。各フォルダ内のファイルについては、インポートで選択したファイルに関連するもののみコピーされます。

**POINT：** GF フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも再生することができます。

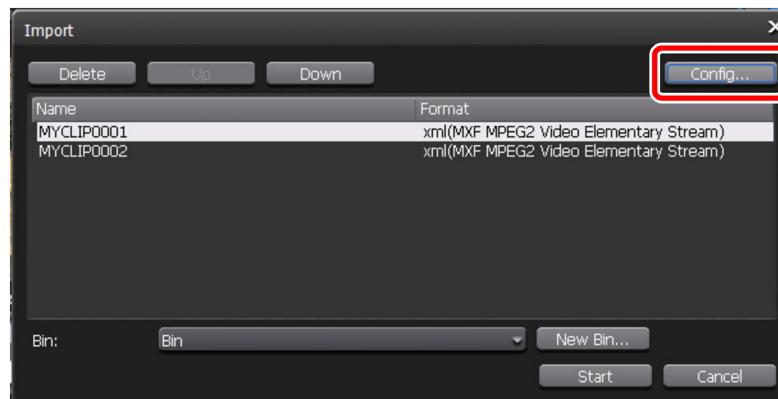
**POINT：** GF フォーマットのままインポートした後、Grass Valley HQ AVI に変換することもできます。

**1.** ブラウズタブで、GF クリップを表示する

**2.** インポートするクリップを選択して右クリックし、**Import...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- インポートダイアログが表示されます。

**3.** **Config...** をクリックする



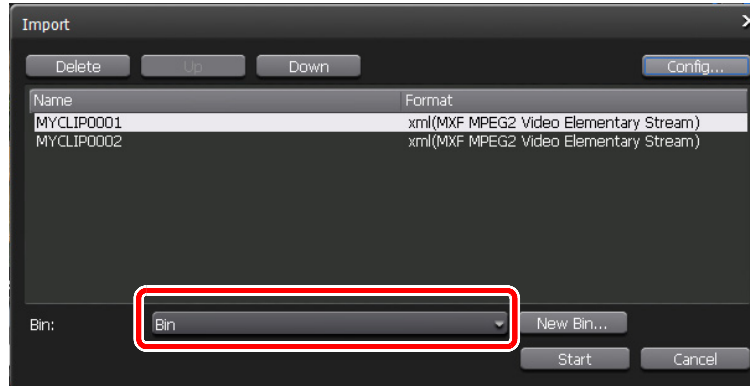

- リストの「Format」に、インポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config...** で設定を変更する必要はありません。手順 5 に進んでください。

**4.** 「File format after import:」のリストからフォーマットを選択し、**OK** をクリックする

- GF フォーマットのままインポートする場合は **GF MXF(OP-Atom)**、Grass Valley HQ AVI に変換してからインポートする場合は **HQ** を選択します。

**POINT：** 単体の MXF ファイルをインポートする場合は、「Transfer」ツリーの **MXF** をクリックし、「File format after import:」のリストからフォーマットを選択します。

**5.** 取り込み先のビンを選択する




- **New Bin...** をクリックすると、ビンを新規作成して取り込み先に指定できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてインポートする順番を変更できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、インポートする候補からクリップを削除できます。

**6.** **Start** をクリックする

- インポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## ビンに登録した GF 素材を Grass Valley HQ AVI に変換

ビンに登録されている GF フォーマットのクリップを、Grass Valley HQ AVI クリップに変換できます。

**POINT：** GF フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも T2 で再生することができます。

**1.** ビンタブでクリップを表示する

**2.** 変換するクリップを選択して右クリックし、**Convert→Convert to AVI(Grass Valley HQ)** をクリックする

- クリップは複数選択できます。

**3. Yes をクリックする**

- 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
- 変換されたクリップは、もとのクリップと同じビンへ新たに保存されます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## FTP で GF 素材を T2 に送受信

FTP を利用して、他のデバイスや編集端末などから T2 に接続し、素材のアップロード／ダウンロードができます。FTP で GF 素材を T2 に送受信する手順は、XDCAM 素材を T2 に送受信する手順と同様です。詳しくは、「FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信」（➞ P.23）を参照してください。

**注　意：** FTP で T2 から GF 素材をアップロード／ダウンロードする際、GF フォーマットの MXF 単体ファイルのみアップロード／ダウンロードできます。

**注　意：** FTP で T2 に GF 素材をアップロードする際、MXF インポート設定でインポート後のファイルの種類が「AVI (HQ)」に設定されていると、アップロード後、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

**注　意：** ファイル名に日本語を使用する場合は、あらかじめFTPクライアント側でファイル名の文字セットを UTF-8 に設定してください。文字セットが異なると、正しいファイル名を表示できません。設定方法はお使いのソフトウェアによって異なりますので、ヘルプなどを参照してください。

## GF フォーマットでファイル出力

GFフォーマットのままインポートしたクリップをGFフォーマットでエクスポートできます。

エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（➞ P.116）を参照してください。

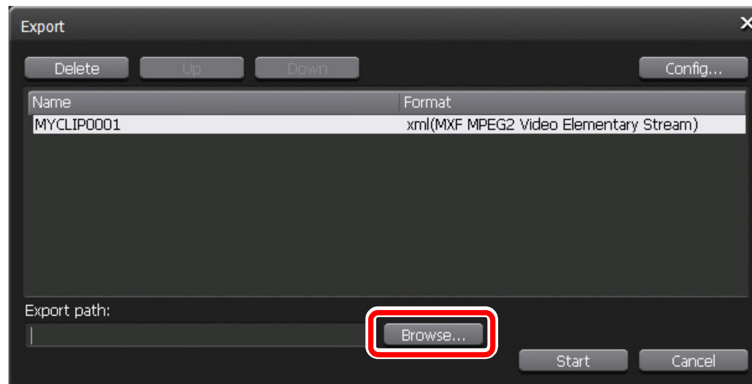
**注　意：** GF 素材のネイティブインポートでは、ルートフォルダ直下のすべてのファイルと、BIN フォルダ、PLAYLIST フォルダが T2 にコピーされます。各フォルダ内のファイルについては、インポートで選択したファイルに関連するもののみコピーされます。ネイティブインポートされたクリップを変換せずそのまま出力した場合、インポート時に T2 にコピーされなかったファイルやフォルダを使用する機器で、出力したクリップを正しく扱えない場合があります。

**1. ビンタブでクリップを表示する**

**2.** 出力する GF フォーマットのクリップを選択して右クリックし、**Export→Export Media Files...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

**3.** **Browse...** をクリックし、出力先を設定する




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

**4.** **Start** をクリックする

- エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

**注 意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

Chapter 5

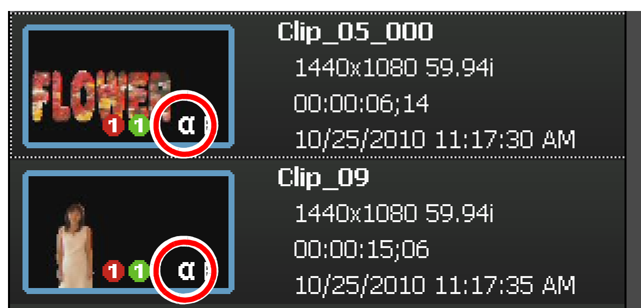
# T2 Alpha Option

この章は次のように構成されています。

# オプション概要

透明度情報を持つ動画および静止画（アルファ付きクリップ）を、再生・インポートできます。また、アルファ付きクリップと通常のクリップが混在するプレイリストを再生できます。

アルファ付きクリップは、ブラウズタブまたはビンタブのクリップ一覧で、アルファ付きであることを示すアイコンが表示されます。




アルファ付きクリップを P1 チャンネルまたは P2 チャンネルにロードすると、ロードした方のチャンネルに Fill を、もう一方のチャンネルに Key を出力（Fill/Key 出力モード）します。このとき、Fill 側のチャンネルは「Fill」、Key 側のチャンネルは「Key」と表示されます。

**POINT：**フロントパネルモード時は Fill/Key にそれぞれ対応したアイコンが表示されます。




アルファ付きクリップを含むプレイリストを再生すると、Fill/Key 出力モードになり、通常クリップの再生中は、Key 側は Black 出力になります。

Fill、Key について詳しくは、「Fill、Key とは」（→ P.60）を参照してください。

**注　意：**クリップ再生時、Fill/Key 出力モードと通常モードは自動で切り替わります。切り替わるとき、出力信号が途切れるため映像が乱れることがありますが、故障ではありません。

## 制限事項

- アルファ付きクリップは、 ペアリングできません。
- 3D 同期モードが ON になっている場合、および P1/P2 チャンネルがロックされている場合はロードできません。
- E to E モードが ON になっている場合、メッセージが表示され、続行すると E to E モードは OFF になります。
- アルファ付きクリップをロードするとき、 もう一方のチャンネルに別のクリップがロードされている場合はアンロードされます。
- アルファ付きクリップの再生操作は、 Fill 側のチャンネルでのみ可能です。
- アルファ付きクリップをロード中にできる操作は次のとおりです。
  - In/Out 点へ移動
  - In/Out 点の設定
  - サブクリップの作成（アルファチャンネル付き静止画クリップのサブクリップ作成は不可）
  - 最初のフレームに移動、フレーム戻し、停止、再生、フレーム送り、最後のフレームに移動
  - スクラブバー操作
  - プレイリストのイベントに、フェードイン（Key 側に適用）／フェードアウト（Key 側に適用）／アクション（一時停止、ループ）を設定
- アルファ付きクリップをロード中にできない操作は次のとおりです。
  - 早送り、巻き戻し
  - VAR 操作
  - プレイリストのクリップのトリムモードへの切り替え
- 透明度情報を持つファイルは、 Grass Valley HQ AVI に変換してインポートされます。このとき、 ビットレートは低くなるように （Q 値 =12） 変換されます。
- AMP コマンドでリモートコントロールでも、 同様にアルファ付きクリップを再生できます。
- アルファチャンネル付き静止画と、 アルファチャンネル無しの静止画が混在するシーケンスファイルはインポートできません。
- Fill/Key 出力モード時、Fill 側のチャンネルをロックすると、Key 側のチャンネルも連動してロックされます。

## 対応フォーマット

**動画：**

- AVI 形式 （Grass Valley HQ ／非圧縮）
- QuickTime 形式 （ProRes4444 ／ Animation ／非圧縮）

**静止画：**

- TARGA

## Fill、Key とは

Fill は透明度情報をのせる元画像、Key は透明度情報となる画像です。Key は Fill に対してマスクのような役割になります。




透明度情報を持つ静止画では、RGB カラーで表現される色情報のデータ領域以外に、アルファチャンネルと呼ばれる透明度情報のデータ領域があります。T2 では色情報を Fill、アルファチャンネルを Key として出力します。

Chapter 6

# SP3/SP4 の追加・変更機能

この章は次のように構成されています。

# MXF 入出力機能について

## 対応フォーマット

フォーマットごとの直接再生／ FTP 送受／インポート／エクスポートの可否は、次の表のとおりです。

- MXF 単体ファイル　(XDCAM 形式)

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | XDCAM (MXF 単体) | ○ | XDCAM（MXF 単体） |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI<br>または<br>XDCAM（MXF 単体） |

- MXF 単体ファイル　(EDIUS 出力形式、 P2 ビデオ形式)

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | MXF 単体ファイル<br>(EDIUS 出力形式、<br>P2 ビデオ形式) | ○ | MXF 単体ファイル<br>(EDIUS 出力形式、<br>P2 ビデオ形式) |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI<br>または<br>XDCAM（MXF 単体） |

備考：EDIUS 出力形式の対応コーデックは以下のとおり
- AVC-Intra MXF
- D10 MXF
- DV MXF
- DVCPRO25 MXF
- DVCPRO50 MXF
- DVCPROHD MXF
- MPEG2 MXF

- MXF 単体ファイル　(P2 オーディオ形式および認識できない形式)

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| △<br>(Broken 形式) | 不可 | 不可 | — | 不可 | — | — | — |

備考：MXF 単体ファイル（P2 オーディオ形式）は、インポート不可

- MXF 単体ファイル　(GF 形式)

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | GF（MXF 単体） | ○ | GF（MXF 単体） |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI<br>または<br>GF（MXF 単体） |

- MXF 単体ファイル （Grass Valley HQ MXF 形式）

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | Grass Valley HQ MXF | ○ | Grass Valley HQ MXF |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI<br>または<br>XDCAM（MXF 単体） |

## Grass Valley HQ MXF 素材のインポート（ネイティブインポート／ Grass Valley HQ AVI に変換してインポート）

リムーバブルメディア内に保存されている Grass Valley HQ MXF フォーマットのファイルを、Grass Valley HQ MXF フォーマットのまま、または Grass Valley HQ AVI に変換してから T2 にインポートできます。

**POINT：** Grass Valley HQ MXF フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも再生することができます。

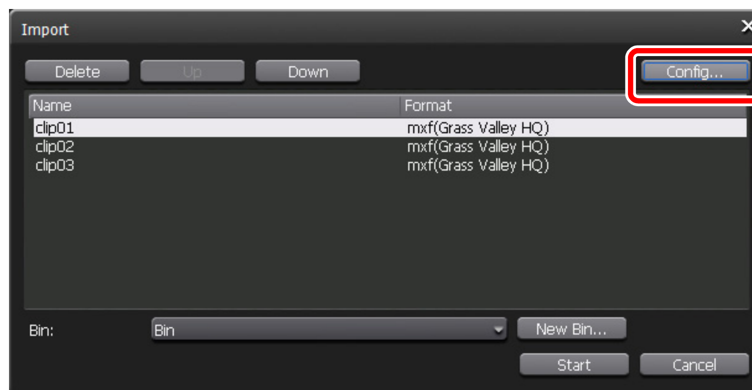
**POINT：** Grass Valley HQ MXF フォーマットのままインポートした後、Grass Valley HQ AVI に変換することもできます。

**1.** ブラウズタブで、Grass Valley HQ MXF フォーマットのクリップを表示する

**2.** インポートするクリップを選択して右クリックし、**Import...** をクリックする

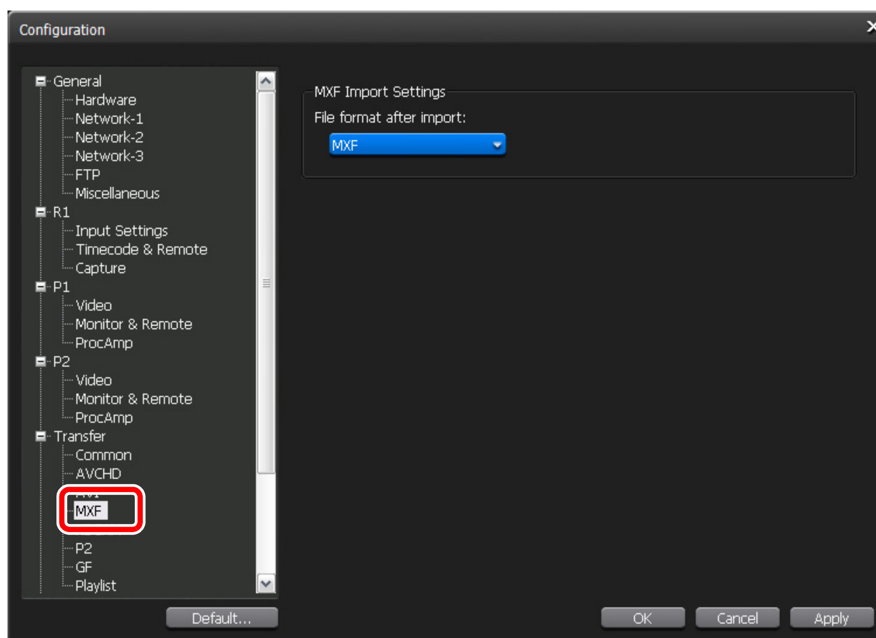
- クリップは複数選択できます。
- インポートダイアログが表示されます。

**3.** **Config...** をクリックする




- リストの「Format」に、インポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config...** で設定を変更する必要はありません。手順 6 に進んでください。

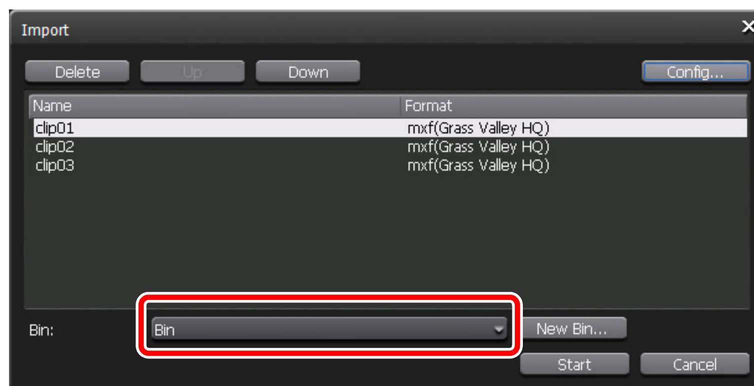
**4.** 「Transfer」ツリーの **MXF** をクリックする




**5.** 「File format after import:」のリストからフォーマットを選択し、**OK** をクリックする

- Grass Valley HQ MXF フォーマットのままインポートする場合は **MXF**、Grass Valley HQ AVI に変換してからインポートする場合は **AVI(HQ)** を選択します。

**6.** 取り込み先のビンを選択する




- **New Bin...** をクリックすると、ビンを新規作成して取り込み先に指定できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてインポートする順番を変更できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、インポートする候補からクリップを削除できます。

**7.** **Start** をクリックする

- インポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。



**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## ビンに登録した Grass Valley HQ MXF 素材を Grass Valley HQ AVI に変換

ビンに登録されている Grass Valley HQ MXF フォーマットのクリップを、Grass Valley HQ AVI クリップに変換できます。

**POINT：** Grass Valley HQ MXF フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも T2 で再生することができます。

**1.** ビンタブでクリップを表示する

**2.** 変換するクリップを選択して右クリックし、**Convert→Convert to AVI(Grass Valley HQ)** をクリックする

- クリップは複数選択できます。

**3.** **Yes** をクリックする

- 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
- 変換されたクリップは、もとのクリップと同じビンへ新たに保存されます。



**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## FTP で Grass Valley HQ MXF 素材を T2 に送受信

FTP を利用して、他のデバイスや編集端末などから T2 に接続し、素材のアップロード／ダウンロードができます。FTP で Grass Valley HQ MXF フォーマットの素材を T2 に送受信する手順は、XDCAM 素材を T2 に送受信する手順と同様です。詳しくは、「FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信」（→ P.23）を参照してください。

**注　意：** FTP で T2 に Grass Valley HQ MXF 形式の素材をアップロードする際、MXF インポート設定でインポート後のファイルの種類が「AVI（HQ）」に設定されていると、アップロード後、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

**注　意：** ファイル名に日本語を使用する場合は、あらかじめFTPクライアント側でファイル名の文字セットを UTF-8 に設定してください。文字セットが異なると、正しいファイル名を表示できません。設定方法はお使いのソフトウェアによって異なりますので、ヘルプなどを参照してください。

## Grass Valley HQ MXF フォーマットでファイル出力

Grass Valley HQ MXF フォーマットのままインポートしたクリップを Grass Valley HQ MXF フォーマットでエクスポートできます。

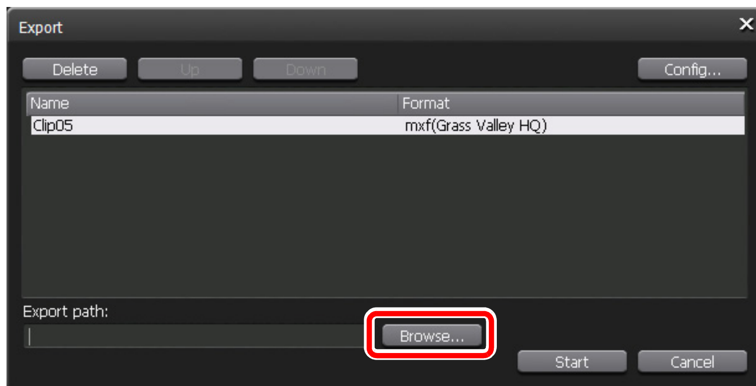
エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（→ P.116）を参照してください。

**1.** ビンタブでクリップを表示する

**2.** 出力する Grass Valley HQ MXF フォーマットのクリップを選択して右クリックし、**Export→Export Media Files...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

### 3. **Browse...** をクリックし、出力先を設定する




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

### 4. **Start** をクリックする

- エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

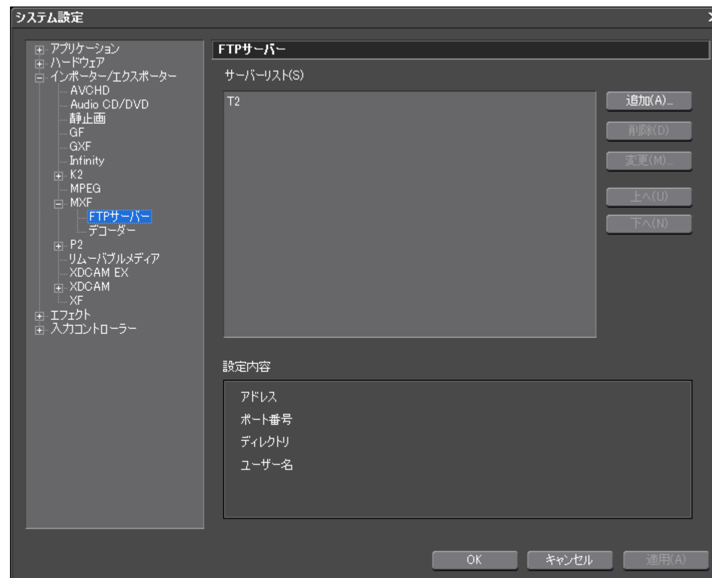
**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## EDIUS 6 から Grass Valley HQ MXF ファイルを出力

EDIUS 6 ターンキーシステムで作成したプロジェクトを、FTP 経由で T2 に出力できます。

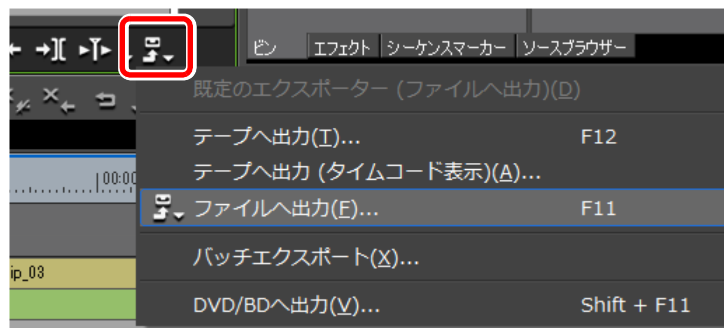
あらかじめ EDIUS 6 と T2 の両方で、FTP サーバーの設定が必要です。T2 の FTP 設定については、「FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信」（→ P.23）を参照してください。

EDIUS 6 では、システム設定の「インポーター／エクスポーター」ツリーを開き、「MXF」の FTP サーバーで設定します。詳しくは EDIUS 6 リファレンスマニュアルを参照してください。




⚠ **注　意：** EDIUS 6 から MXF フォーマットでプロジェクトを出力するには、EDIUS 6 ターンキーワークステーション用の BC Export Option が必要です。

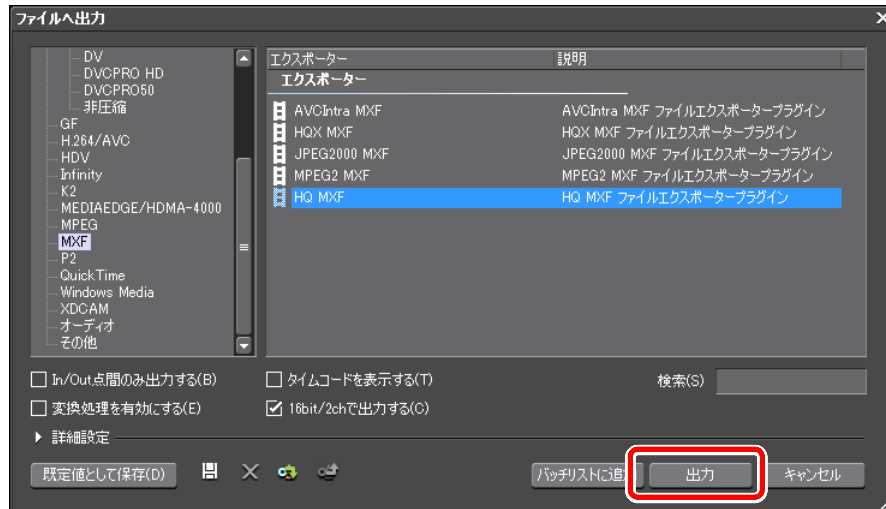
**1.** レコーダーの**エクスポート**をクリックし、**ファイルへ出力**をクリックする



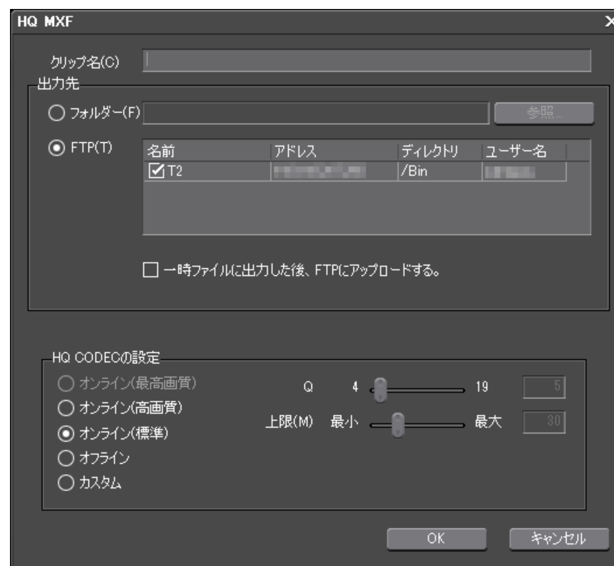

**2.** ファイルへ出力ダイアログのカテゴリーツリーで、**MXF** をクリックする

**3.** エクスポーターから「HQ MXF」を選択し、**出力**をクリックする

- プロジェクト設定が出力フォーマットと異なる場合、「HQ MXF」は表示されません。**変換処理を有効にする**にチェックを入れてエクスポーターを選択してください。




**4.** クリップ名を入力し、出力先で **FTP** を選択する




**5.** 設定を行い、**OK** をクリックする

- レンダリングが開始されます。T2 の転送画面で進捗を確認できます。

## Grass Valley HQ AVI を MXF（XDCAM 形式）に変換してファイル出力

Grass Valley HQ AVI ファイルを、次のフォーマットに変換してエクスポートできます。

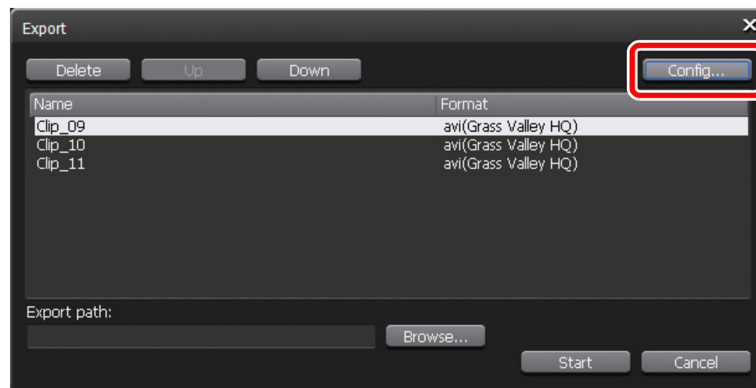
- MXF 形式 （XDCAM HD422） （1920 x 1080 59.94i/50i/29.97p/25p 50 Mbps）
- MXF 形式 （XDCAM HD） （1440 x 1080 59.94i/50i/29.97p/25p/23.98p 25 Mbps）
- MXF 形式 （XDCAM IMX） （720 x 486 59.94i、 720 x 576 50i）
- MXF 形式 （XDCAM DV） （720 x 486 59.94i、 720 x 576 50i）

エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（→ P.116）を参照してください。

### 1. 出力するクリップを選択して右クリックし、**Export→Export Media Files...** をクリックする

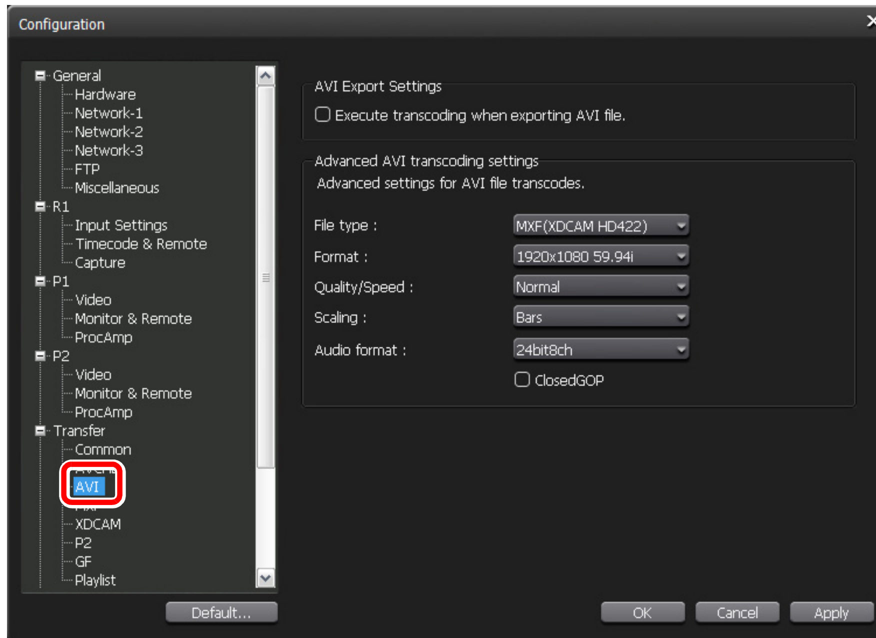
- クリップは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

### 2. **Config...** をクリックする




- リストの「Format」に、エクスポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config...** で設定を変更する必要はありません。手順 6 に進んでください。

**3.** 「Transfer」ツリーの **AVI** をクリックする



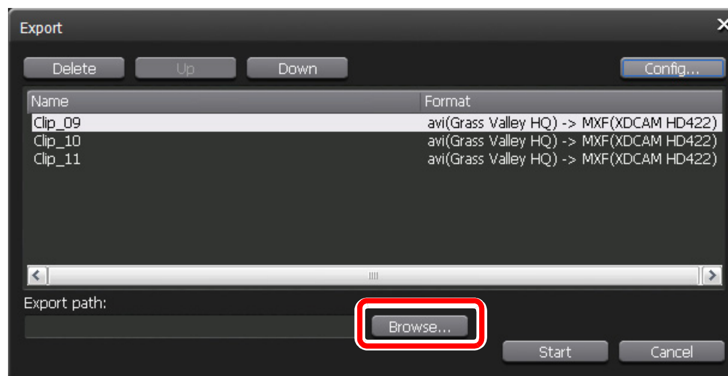

**注　意:** In/Out 点が設定された AVI 形式のクリップは In-Out 点間のみ変換されます。

**4. Execute transcoding when exporting AVI file.** にチェックを入れる

- チェックを外すと、フォーマットを変換せずに出力します。

**5.** AVI トランスコード詳細設定を行い、**OK** をクリックする

**6. Browse...** をクリックし、出力先を設定する




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し､**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

**7. Start** をクリックする

- 変換とエクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

## 他の編集ソフトウェアに T2 素材を読み込み、編集

Adobe Premiere Pro、Apple Final Cut Pro に T2 素材を読み込み、編集できます。ビン内のクリップを XDCAM フォーマットに変換し、クライアントから FTP で変換したクリップをダウンロードします。

FTP の設定については、「FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信」(→ P.23)を参照してください。

**注　意：** ファイル名に日本語を使用する場合は、あらかじめ FTP クライアント側でファイル名の文字セットを UTF-8 に設定してください。文字セットが異なると、正しいファイル名を表示できません。設定方法はお使いのソフトウェアによって異なりますので、ヘルプなどを参照してください。

### 例：AVI ファイルを変換

1. 変換するクリップを選択して右クリックし、**Convert→Convert to MXF（XDCAM）** をクリックする
   - クリップは複数選択できます。
2. **Yes** をクリックする
   - 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
   - 変換されたクリップは、もとのクリップと同じビンへ新たに保存されます。
3. 変換したクリップを、クライアント PC から FTP でダウンロードする
4. クライアント PC の編集ソフトウェアで T2 素材を読み込む

# AVCHD 入出力機能について

## 対応フォーマット

| Codec | Type | Frame Size | Frame Rate | R1 ※ /P1/P2 | Import (AVCHD) | Import (AVCHD=>Grass Valley HQ AVI) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| H.264/AVC | AVCHD | 1920 x 1080 | 59.94i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 50i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 23.98p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 1440 x 1080 | 59.94i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 50i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 23.98p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 1280 x 720 | 59.94p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 50p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 23.98p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 720 x 480 | 59.94i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 720 x 576 | 50i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | AVCHD-PRO (PH-mode) | 1920 x 1080 | 30p (over 60i) | — | × | ○ |
| | | | 25p (over 50i) | — | × | ○ |
| | | 1280 x 720 | 30p (over 60p) | — | × | ○ |
| | | | 25p (over 50p) | — | × | ○ |
| | NXCAM | 1920 x 1080 | 60i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 24p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 30p | — | × | ○ |
| | | | 50i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 25p | — | × | ○ |
| | | 1280 x 720 | 60p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 50p | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | 1440 x 1080 | 60i | 0 in 1 out | ○ | ○ |
| | | | 50i | 0 in 1 out | ○ | ○ |

※ Grass Valley HQ 形式でのフォーマット。

フォーマットごとの直接再生／ FTP 送受／インポート／エクスポートの可否は、次の表のとおりです。

- AVCHD 単体ファイル （*.mts、 *.m2ts）

| Browse | | FTP | | インポート | | エクスポート | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| リスト表示 | 直接再生 | アップロード | ダウンロード | インポート | インポート後フォーマット | エクスポート | エクスポート後フォーマット |
| ○ | 不可※ | ○ | ○ | ○ | AVCHD | ○ | AVCHD |
| | | | | | Grass Valley HQ AVI | ○ | Grass Valley HQ AVI または XDCAM（MXF 単体） |

※インポート後は、AVCHD フォーマットで直接再生可。

⚠ **注　意：** AVCHD フォーマットの クリップは 1Out のみ可能です。R1 チャンネルで録画中、P1/P2 チャンネルで再生または別のクリップをロード中などに AVCHD 形式の クリップを再生するには、録画・再生を停止またはクリップをアンロードする必要があります。

⚠ **注　意：** AVCHD フォーマットの クリップを 1 倍速以外の再生速度で再生する場合、スムーズに再生されない場合があります。1 倍速以外の再生速度でもスムーズに再生したい場合は、Grass Valley HQ AVI に変換してインポートすることを推奨します。

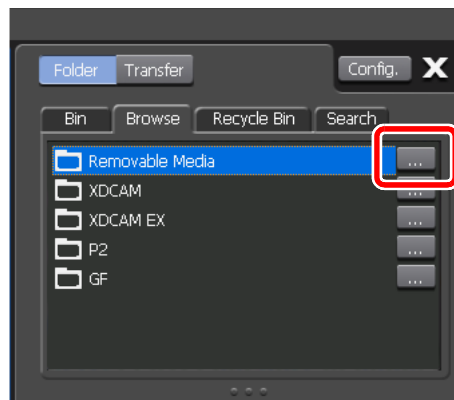
⚠ **注　意：** AVCHD フォーマットの クリップの再生中は、非常に負荷がかかります。R1 のプレビュー更新を行わない設定にしたり、ファイル転送を停止したりなど負荷を軽減することを推奨します。

## リムーバブルメディア内の AVCHD 素材の表示

リムーバブルメディア内に保存されている AVCHD フォーマットのファイルを T2 で確認できます。

**1.** リムーバブルメディアを T2 に接続する

**2.** ブラウズタブで Removable Media の **...** をクリックする




**3.** フォルダの参照ダイアログでリムーバブルメディア内のフォルダを選択し、**OK**をクリックする

- BDMV フォルダまたは STREAM フォルダを選びます。
- ブラウズタブの Removable Media ノードにフォルダ名が追加され、クリップ一覧が表示されます。

## AVCHD 素材のインポート（ネイティブインポート／ Grass Valley HQ AVI に変換してインポート）

リムーバブルメディア内に保存されている AVCHD フォーマットのファイルを、AVCHD フォーマットのまま、または Grass Valley HQ AVI に変換してから T2 にインポートできます。

**注　意：** AVCHD フォーマットの 480p、720p（25p/29.97p/30p）、1080p（25p/29.97p/30p/50p/59.94p/60p）は、Grass Valley HQ AVI に変換してインポートされます。ネイティブフォーマットのままインポートすることはできません。

**POINT：** AVCHD フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも再生することができます。

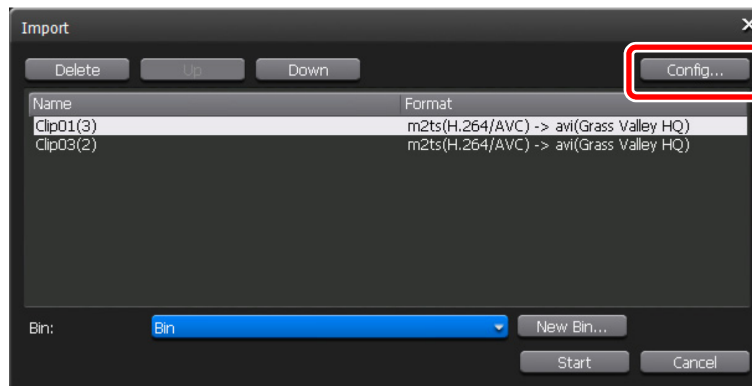
**POINT：** AVCHD フォーマットのままインポートした後、Grass Valley HQ AVI に変換することもできます。

**1.** ブラウズタブで、AVCHD フォーマットのクリップを表示する

**2.** インポートするクリップを選択して右クリックし、**Import...** をクリックする

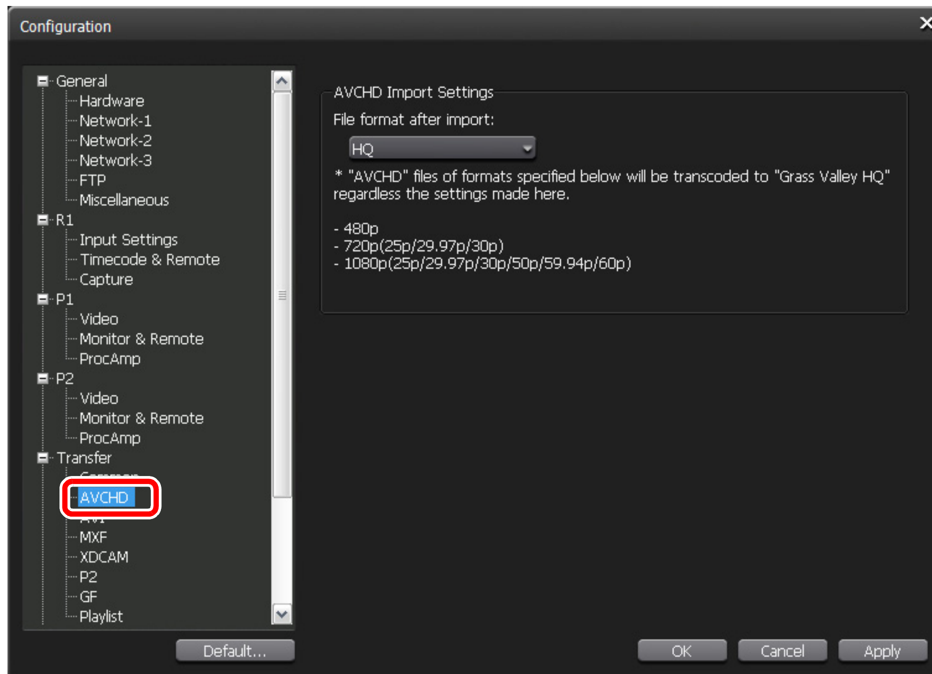
- クリップは複数選択できます。
- インポートダイアログが表示されます。

**3.** **Config...** をクリックする




- リストの「Format」に、インポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config...** で設定を変更する必要はありません。手順 6 に進んでください。

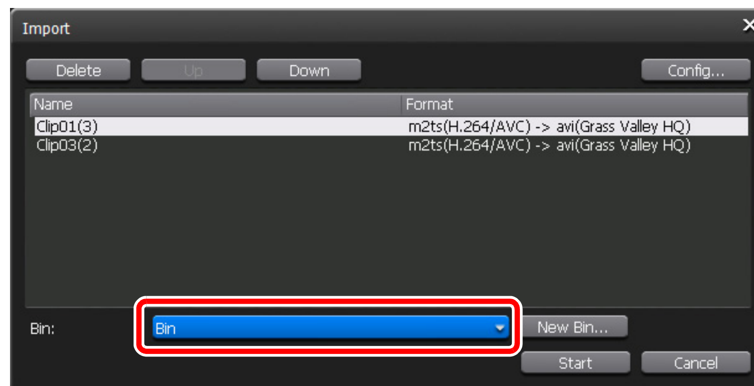
**4.** 「Transfer」ツリーの **AVCHD** をクリックする




**5.** 「File format after import:」のリストからフォーマットを選択し、**OK** をクリックする

- AVCHD フォーマットのままインポートする場合は **AVCHD**、Grass Valley HQ AVI に変換してからインポートする場合は **HQ** を選択します。

**6.** 取り込み先のビンを選択する




- **New Bin...** をクリックすると、ビンを新規作成して取り込み先に指定できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてインポートする順番を変更できます。
- インポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、インポートする候補からクリップを削除できます。

### 7. **Start** をクリックする

- インポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

## ビンに登録した AVCHD 素材を Grass Valley HQ AVI に変換

ビンに登録されている AVCHD フォーマットのクリップを、Grass Valley HQ AVI クリップに変換できます。手順は、Grass Valley HQ MXF 形式のクリップを Grass Valley HQ AVI クリップに変換する手順と同様です。詳しくは、「ビンに登録した Grass Valley HQ MXF 素材を Grass Valley HQ AVI に変換」（→ P.66）を参照してください。

**POINT：** AVCHD フォーマットの素材とそれ以外のフォーマットの素材が混在するプレイリストでも T2 で再生することができます。

## FTP で AVCHD 素材を T2 に送受信

FTP を利用して、他のデバイスや編集端末などから T2 に接続し、素材のアップロード／ダウンロードができます。FTP で AVCHD フォーマットの素材を T2 に送受信する手順は、XDCAM 素材を T2 に送受信する手順と同様です。詳しくは、「FTP で XDCAM 素材を T2 に送受信」（→ P.23）を参照してください。

**注　意：** FTP で T2 に AVCHD フォーマットの素材をアップロードする際、AVCHD インポート設定でインポート後のファイルの種類が「HQ」に設定されていると、アップロード後、Grass Valley HQ AVI に変換されます。

**注　意：** ファイル名に日本語を使用する場合は、あらかじめFTPクライアント側でファイル名の文字セットを UTF-8 に設定してください。文字セットが異なると、正しいファイル名を表示できません。設定方法はお使いのソフトウェアによって異なりますので、ヘルプなどを参照してください。

## AVCHD フォーマットでファイル出力

AVCHD フォーマットのままインポートしたクリップを AVCHD フォーマットでエクスポートできます。

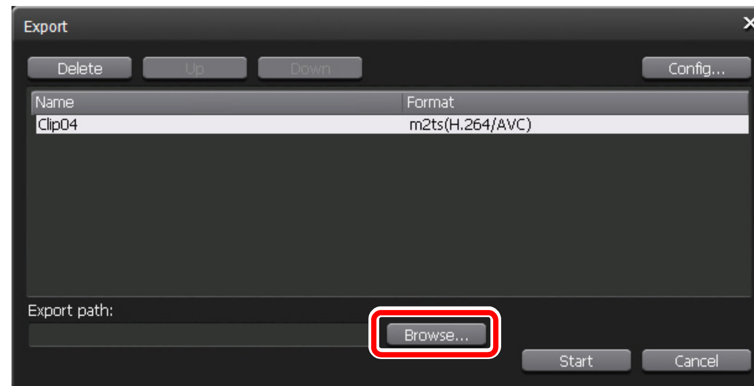
エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（→ P.116）を参照してください。

### 1. ビンタブでクリップを表示する

**2.** 出力する AVCHD フォーマットのクリップを選択して右クリックし、**Export→Export Media Files...** をクリックする

- クリップは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

**3. Browse...** をクリックし、出力先を設定する




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

**4. Start** をクリックする

- エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

**注　意：** 初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

# 次回起動時の各種状態の保持

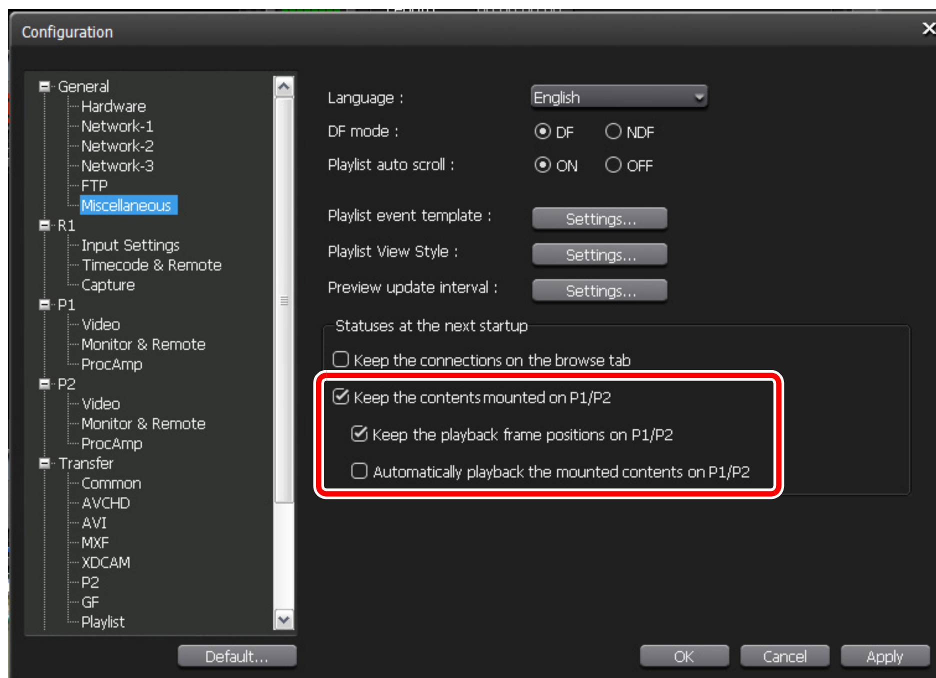
T2 を終了する時点での各種モードや状態を保持し、次回起動時に復元できます。

次のモードは、T2 終了時と同じモードで次回起動します。

- ワークステーションモード／フロントパネルモード
- R1-Live モード／ R1-VTR モード／ VTR バッチモード
- リモートモード （R1-Remote モード／ P1-Remote モード／ P2-Remote モード）

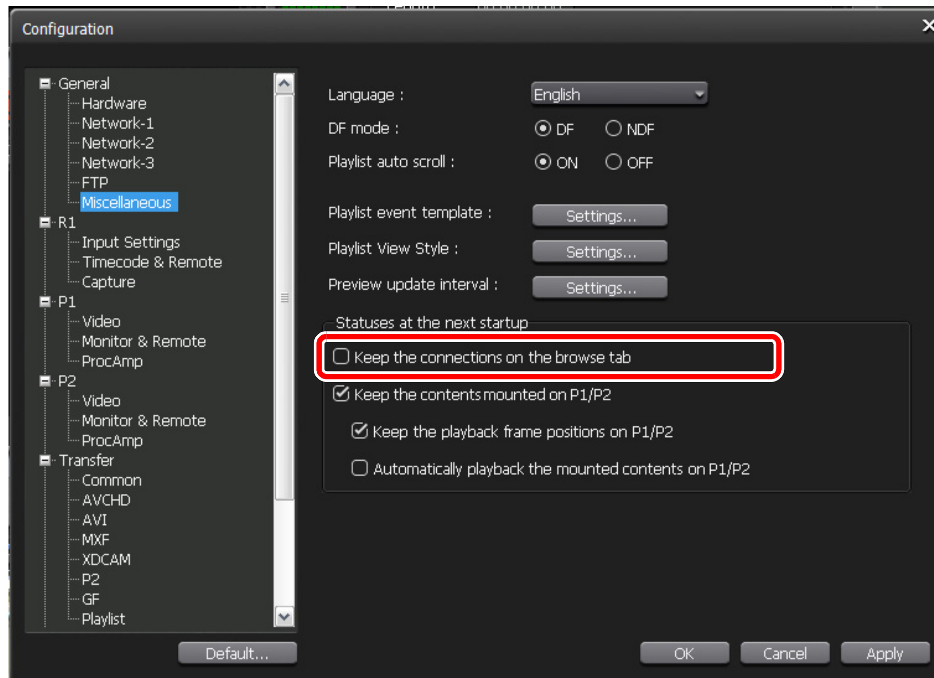
次の項目は、T2 終了時の状態を次回起動時も保持するかどうかを設定できます。

- P1/P2 チャンネルにロードされたプレイリスト／クリップの状態
  **Config.** をクリックし、 「General」 ツリーの **Miscellaneous** をクリックします。
  - **Keep the contents mounted on P1/P2** にチェックを入れると、P1/P2 チャンネルにロードされたプレイリスト／クリップの状態を保持します。
  - **Keep the playback frame positions on P1/P2** にチェックを入れると、スクラブバーの再生位置を保持します。
  - **Automatically playback the mounted contents on P1/P2** にチェックを入れると、次回起動時に、P1/P2 チャンネルにロードされたプレイリスト／クリップの In-Out 点間を自動的に再生します。

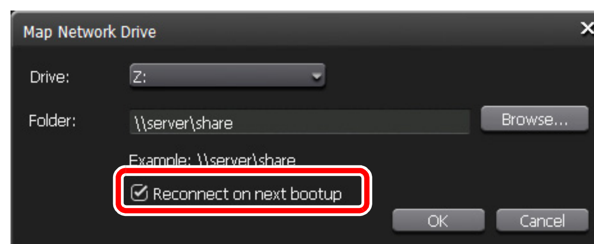



⚠ **注　意：** ブラウズタブから P1/P2 チャンネルに直接ロードしたクリップの名前や In/Out 点などの変更は保持されません。

- ブラウズタブに表示された外部ドライブの接続状態
  **Config.** をクリックし、「General」ツリーの **Miscellaneous** をクリックします。**Keep the connections on the browse tab** にチェックを入れると、ブラウズタブに表示された外部ドライブの接続状態を保持します。次回起動時、ブラウズタブに表示される外部ドライブの内容が最新の状態に更新されます。




- ネットワークドライブの割り当て状態
  **Config.** をクリックし、「General」ツリーの **Network-3** をクリックします。設定画面内で、**Add...** をクリックします。ネットワークドライブの割り当ての設定ダイアログで、**Reconnect on next bootup** にチェックをいれると、ネットワークドライブの接続状態を保持します。




※フロントパネルモードでは設定できません。

# バッチキャプチャ

バッチキャプチャリストを T2 に読み込み、素材をまとめて録画できます。

読み込み可能なバッチキャプチャリストのファイル形式は次のとおりです。

- CSV ファイル （Mode1 ／ Mode2） （*.csv） ： EDIUS で作成したバッチキャプチャリスト
- ALE ファイル （*.ale） ： Avid Log Exchange のバッチキャプチャリストに相当するファイル
- FCL ファイル （*.fcl） ： Apple Final Cut Pro のバッチキャプチャリストに相当するファイル

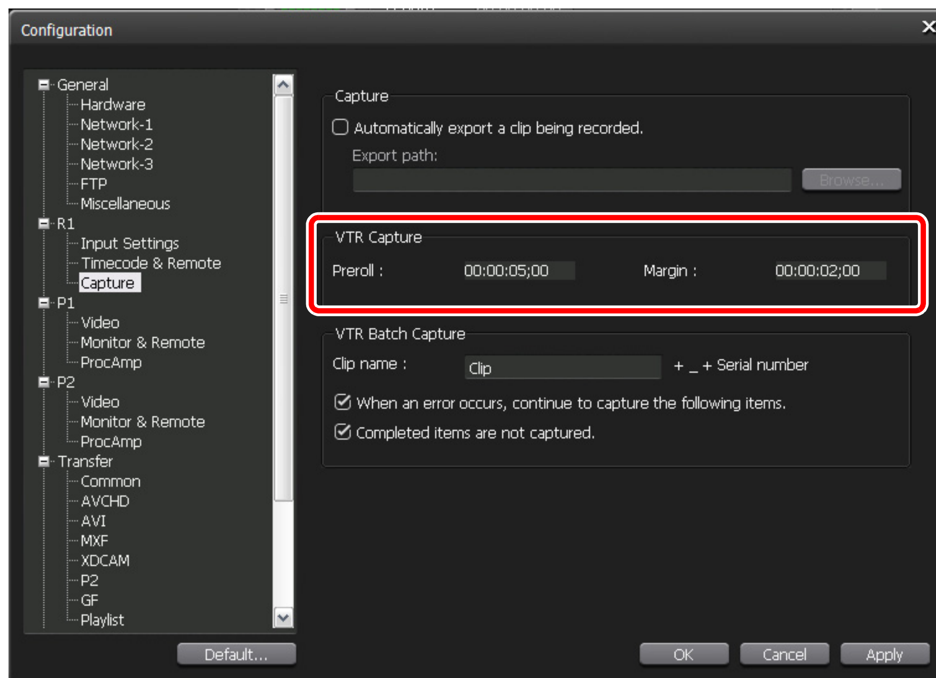
**注　意：** 本機能は、ワークステーションモードでのみ使用できます。フロントパネルモードでは使用できません。

**注　意：** バッチキャプチャリストを T2 に読み込んだ後､In 点／ Out 点／デュレーションやリールネームの変更、バッチキャプチャ項目の追加はできません。

## バッチキャプチャの動作設定

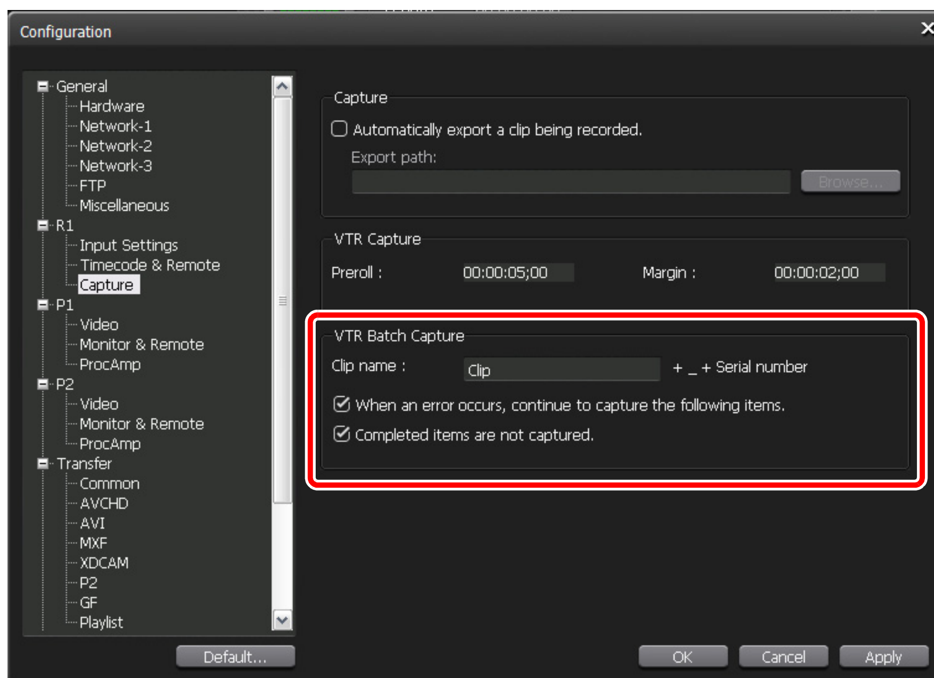
**1. Config.** をクリックし、「R1」ツリーの **Capture** をクリックする

**2.** 「VTR Capture」でプリロールとマージンを設定する




- 「Preroll:」にプリロール時間を入力します。
- 「Margin:」に録画対象範囲の前後のマージン時間を入力します。

3. 「VTR Batch Capture」でバッチキャプチャの動作について設定する




- 「Clip name:」に、バッチキャプチャ時に生成されるクリップ名の接頭語を入力します。生成されるクリップ名は、「クリップ名の接頭語 _ 連番」となります。初期設定では、「Clip_ 連番」となります。
- **When an error occurs, continue to capture the following items.** のチェックを外すと、エラーが発生した場合、録画を停止します。
- **Completed items are not captured.** のチェックを外すと、録画が 100% 完了したバッチキャプチャ項目でも、次回バッチキャプチャ時に録画対象となります。

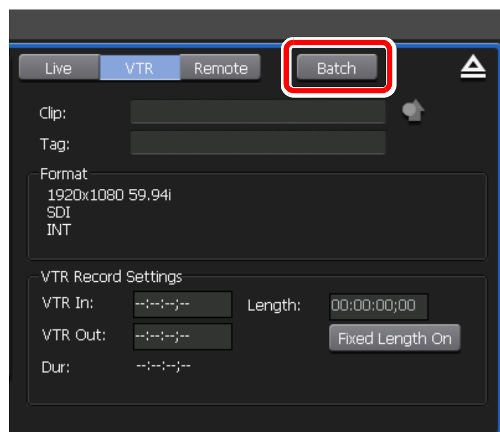
4. **OK** をクリックする

## バッチキャプチャリストの読み込みとバッチキャプチャの実行

**POINT :** バッチキャプチャを実行する前に、使用する VTR 機器の入力設定をしておいてください。**Config.** をクリックし、「R1」ツリーの **Input Settings** をクリックして表示される画面で設定します。

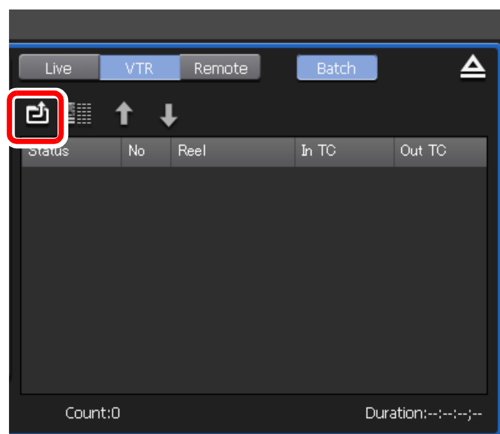
1. R1-VTR モードに切り替える

**2. Batch** をクリックする



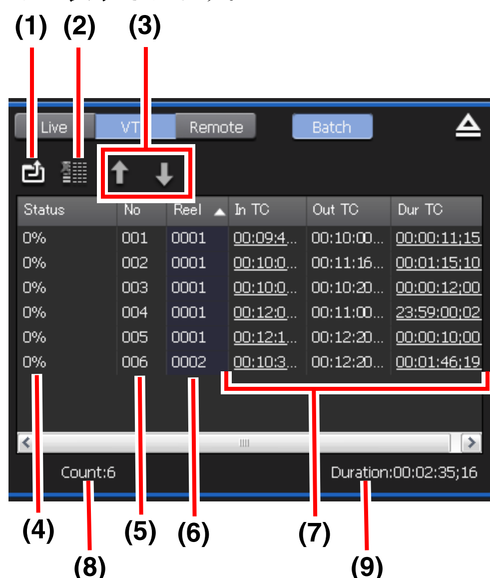

- VTR バッチモードに切り替わり、バッチキャプチャ画面が表示されます。

**3. バッチキャプチャリストの読み込み**をクリックする




**4.** バッチキャプチャリストを選択し、**OK** をクリックする

• バッチキャプチャリストが表示されます。




| No | 名称 | 機能 |
|---|---|---|
| (1) | **バッチキャプチャリストの読み込み** | バッチキャプチャリスト（CSV、ALE、FCL ファイル）を読み込みます。 |
| (2) | **削除** | バッチキャプチャ項目を削除できます。<br>項目を選択して右クリックし、**Delete** をクリックしても同様の操作ができます。 |
| (3) | **上に移動／下に移動** | バッチキャプチャ項目の並べ替えができます。<br>項目を選択し、**上に移動**または**下に移動**をクリックすると、1 つ上または 1 つ下へ移動します。<br>項目を選択して右クリックし、**Move Up** または **Move Down** をクリックしても同様の操作ができます。 |
| (4) | Status | 録画の進行状況を表示します。エラーが発生した場合は、エラー内容を表示します。 |
| (5) | No | バッチキャプチャ後に生成されるクリップ名の末尾に相当する連番を表示します。 |
| (6) | Reel | リールネームを表示します。 |
| (7) | In TC/Out TC/Dur TC | In 点／ Out 点／デュレーションのタイムコードを表示します。<br>録画時に優先するタイムコードに下線が付きます。優先するタイムコードを変更する場合は、項目を選択して右クリックし、**Change to "In/Out Capture"** または **Change to "In/Dur Capture"** をクリックします。 |
| (8) | Count: | バッチキャプチャ項目の総数を表示します。 |
| (9) | Duration: | バッチキャプチャリスト内のデュレーションの合計を表示します。 |

**POINT：**バッチキャプチャ項目を選択して右クリックし、**Select All** をクリックすると、すべての項目を選択できます。

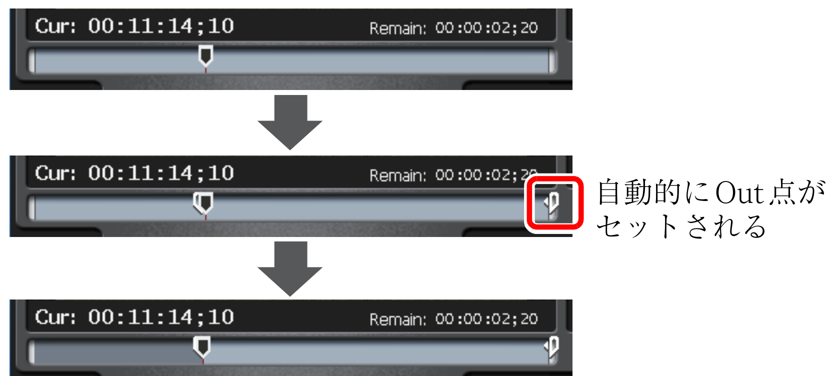
**5.** T2 に VTR 機器を接続し、**録画**をクリックする

- バッチキャプチャリスト内に、異なるリールネームが設定されたバッチキャプチャ項目がある場合は、メッセージが表示されます。リールネームに相当するテープを VTR 機器に挿入し、**OK** をクリックしてください。（すべてのバッチキャプチャ項目に同じリールネームが設定されている場合、またはリールネームが設定されていない場合は、メッセージは表示されずに録画が開始されます。）
- 録画が開始され、「Status」に進行状況が表示されます。
- バッチキャプチャを途中で停止する場合は、**停止**をクリックします。
- 録画が完了したクリップは、現在選択中のビンに登録されます。

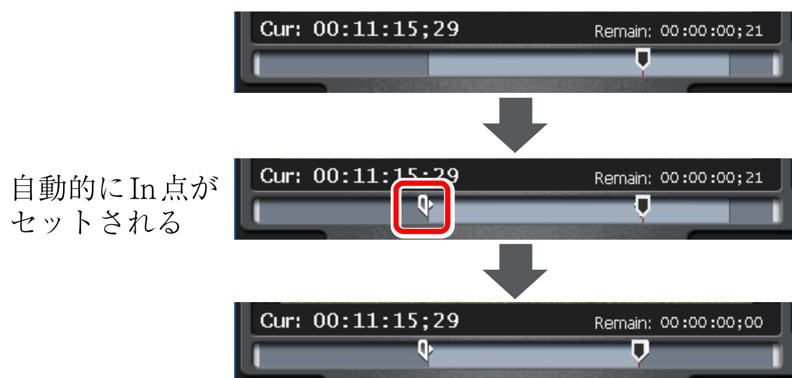
# In/Out 点設定時の動作について

P1/P2 チャンネルにロードしているクリップに、In/Out 点を設定するときの動作が変更されました。In/Out 点のどちらかをセットすると、もう一方の In/Out 点も自動的にセットされるので、スムーズに In/Out 点を確定できます。

例えば、In/Out 点が未設定のクリップの場合、任意の位置に In 点をセットしたとき、自動的に、クリップの末尾に Out 点がセットされます。**Set** をクリックすると In/Out 点が確定されます。




また、In/Out 点が設定済みのクリップの場合、任意の位置で Out 点をセットしたとき、自動的に、設定済みの In 点がセットされます。**Set** をクリックすると In/Out 点が更新されます。



# プレイリストビューの追加・変更機能

プレイリストビューの追加・変更機能について説明します。

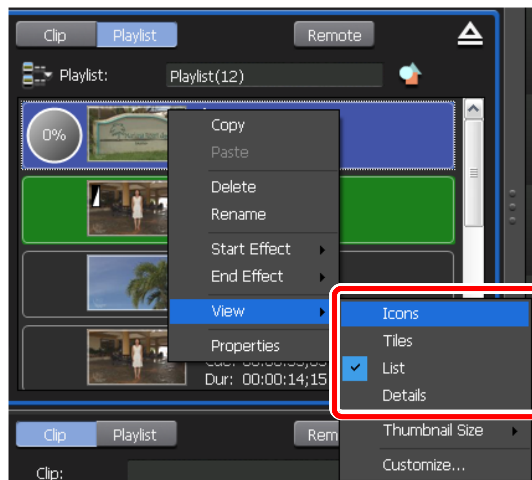
⚠ **注　意：** 本機能は、ワークステーションモードでのみ使用できます。フロントパネルモードでは使用できません。

## イベントの表示の切り替え

イベントの表示を、アイコン表示にしたり、サムネイルなしの一覧表示にしたりなどして切り替えることができます。

**POINT：** プログレスバーの表示／非表示や、イベントのサムネイルに表示されるキーボードショートカットのアイコンの表示／非表示について設定を変更できます。詳しくは、「イベントの表示・背景色の設定変更」（→ P.90）を参照してください。

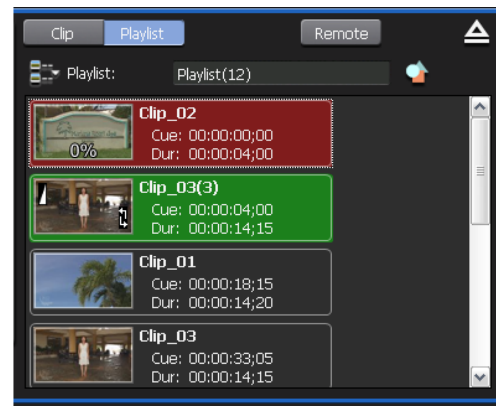
**1.** イベント表示部で右クリックし、**View**→ 表示方法（**Icons**/**Tiles**/**List**/**Details**）を選択する



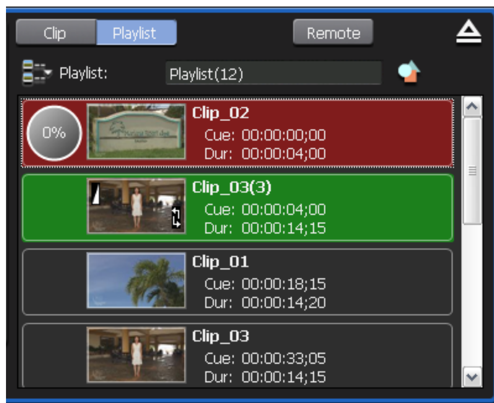
- 表示方法は次の 4 種類あります。
  - **Icons**：アイコン表示（サムネイルあり）



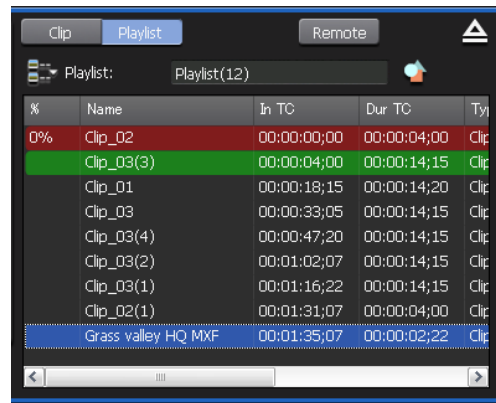

  - **Tiles**：タイル表示（サムネイルあり）




  - **List**：リスト表示（サムネイルあり）




  - **Details**：詳細表示（サムネイルなし）




**POINT：** イベントにキーボードショートカットを割り当てている場合、アイコン表示／タイル表示／リスト表示のときは、サムネイルにアイコンが表示されます。



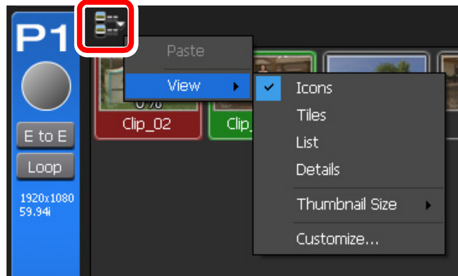

- 赤色のアイコンは、選択中のチャンネルのイベントに対して割り当てられたショートカットであることを示しています。
- 黒色のアイコンは、指定したチャンネルのイベントに対して割り当てられたショートカットであることを示しています。

**POINT：** アイコン表示／タイル表示／リスト表示で、プログレスバーの表示／非表示や、キーボードショートカットのアイコンの表示／非表示について設定を変更できます。詳しくは、「イベントの表示・背景色の設定変更」（→ P.90）を参照してください。

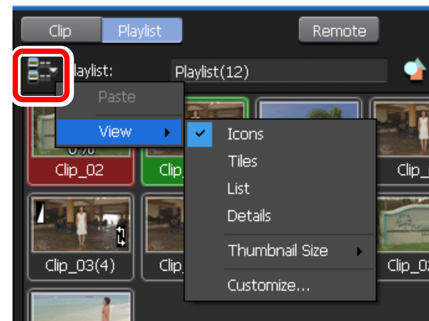
**POINT：** アイコン表示／タイル表示／リスト表示で、サムネイルの表示サイズを変更できます。イベント表示部で右クリックし、**View...→Thumbnail Size→** 表示サイズ（**Large/Middle/Small**）を選択します。

**POINT：** プレイリストの**メニュー**をクリックしてイベントの表示を切り換えることもできます。

- 1ch 表示の場合

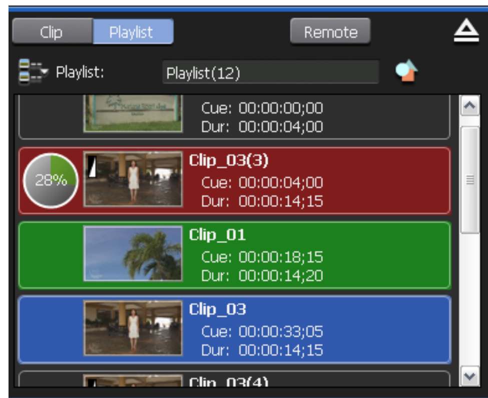



- 3ch 表示の場合




## イベントの背景色について

イベントの背景色でイベントの現在の状態を表示します。初期設定では、背景色の意味は次のとおりです。




- 赤色は、 そのイベントにスクラブバーの再生位置があることを示しています。
- 緑色は、 スクラブバーの再生位置があるイベントの次のイベントであることを示しています。
- 青色は、 そのイベントが選択されていることを示しています。

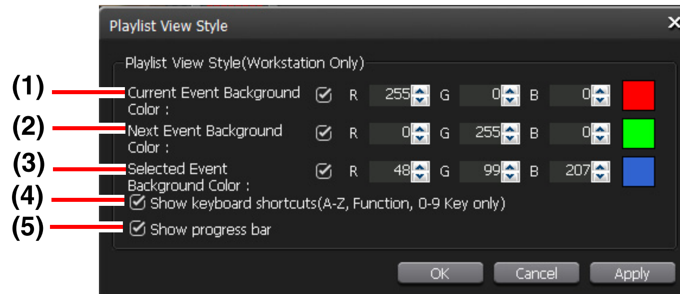
**POINT：** イベントの背景色は変更できます。詳しくは、「イベントの表示・背景色の設定変更」（→ P.90）を参照してください。

## イベントの表示・背景色の設定変更

イベントの表示やイベントの背景色について設定を変更できます。

**1.** イベント表示部で右クリックし、**View→Customize...** を選択する

- プレイリストビュースタイルの設定ダイアログが表示されます。




| No | 名称 | 機能 |
|---|---|---|
| (1) | Current Event Background Color: | スクラブバーの再生位置があるイベントであることを示す背景色を表示するかどうかを切り換えます。<br>背景色を変更する場合は、チェックを入れた状態で R・G・B の数値を指定します。指定した色が右側に表示されます。 |
| (2) | Next Event Background Color: | スクラブバーの再生位置があるイベントの次のイベントであることを示す背景色を表示するかどうかを切り換えます。<br>背景色を変更する場合は、チェックを入れた状態で R・G・B の数値を指定します。指定した色が右側に表示されます。 |
| (3) | Selected Event Background Color: | 選択されているイベントであることを示す背景色を表示するかどうかを切り換えます。<br>背景色を変更する場合は、チェックを入れた状態で R・G・B の数値を指定します。指定した色が右側に表示されます。 |
| (4) | Show keyboard shortcuts (A-Z, Function, 0-9 Key only) | イベントに割り当てられたキーボードショートカットのアイコンの表示／非表示を切り替えます。<br>※キーボードの [A] ～ [Z] キー、ファンクションキー、[0] ～ [9] キーを割り当てている場合のみ、アイコン表示は有効です。 |
| (5) | Show progress bar | 再生の進行状況を示すプログレスバーの表示／非表示を切り替えます。 |

**2.** 設定を行い、**OK** をクリックする

**POINT：Config.** をクリックし、「General」ツリーの **Miscellaneous** をクリックして表示される画面でも設定できます。「Playlist View Style:」の **Settings...** をクリックします。

## イベントの複数選択・並べ替えについて

複数のイベントを選択して、コピー／削除／名前の変更／スタートエフェクトの設定／エンドエフェクトの設定ができます。
通常の PC の操作と同様に、キーボードの [Ctrl] キーや [Shift] キーを使用するか、マウスをドラッグしてイベントを複数選択し、右クリックのメニューから各種操作を行います。
また、マウスのドラッグ＆ドロップ操作で、イベントを並べ替えることができます。複数選択したイベントを並べ替えることもできます。

# プレイリスト内のイベントに特定のタイムコードを設定

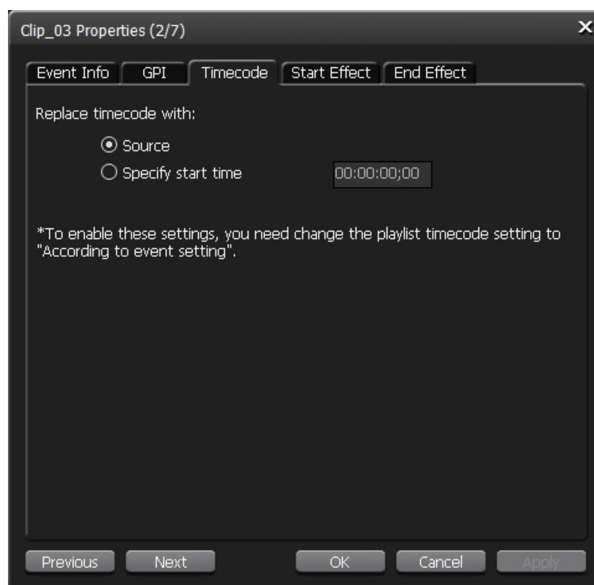
プレイリスト内のイベント（クリップイベント／プレイリストイベント）ごとに、特定のタイムコードを設定できます。1ch 表示またはトリムモードで、イベントごとに設定したタイムコードを確認できます。

イベントごとに特定のタイムコードを設定する手順を説明します。

**POINT：** クリップに特定のタイムコードを設定している場合、プレイリストに追加した時点のクリップのタイムコード設定を保持できます。プレイリストにクリップを追加した後、手順 3、4 の操作をしてください。（プレイリストに追加後、もとのクリップのタイムコード設定を変更しても、プレイリストには反映されません。）

**1.** イベントのプロパティを表示する

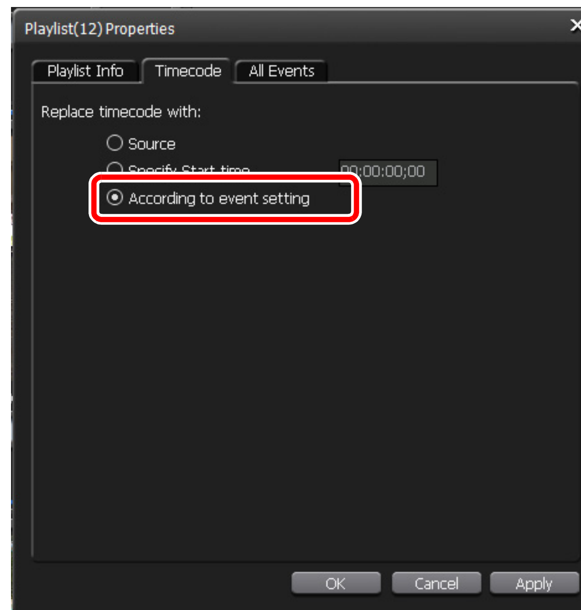
**2.** **Timecode** タブをクリックし、イベントのタイムコード設定をする




- メディアファイルのソースのタイムコードを使用する場合は、**Source** を選択します。
- 任意のタイムコードを使用する場合は、**Specify start time** を選択し、開始タイムコードを入力します。
- プレイリストイベントのタイムコード設定で、プレイリストイベントに含まれるイベントのタイムコード設定を保持する場合、**According to event setting** を選択します。

**3.** プレイリストのプロパティを表示する

4. **Timecode** タブをクリックし、**According to event setting** を選択し、**OK** をクリックする



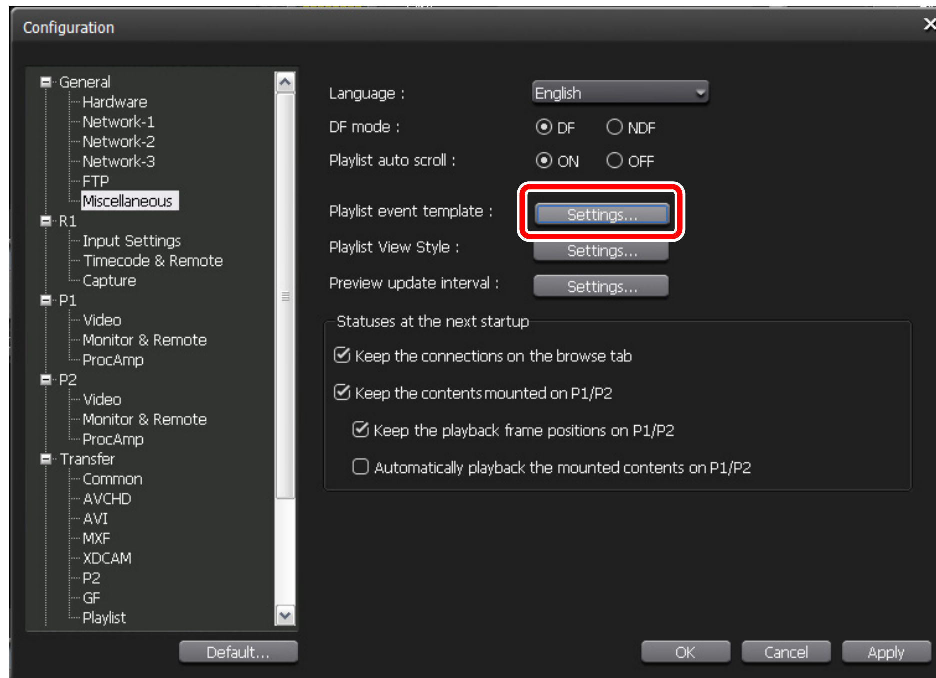

## イベントテンプレートの設定

イベント開始時のエフェクト（スタートエフェクト）やイベント終了時のエフェクト（エンドエフェクト）の設定を、イベントテンプレートとして設定できます。イベントテンプレートを設定しておくと、新たにイベントを追加するたびにそのテンプレートの設定が適用されます。

イベントテンプレートを設定する手順を説明します。

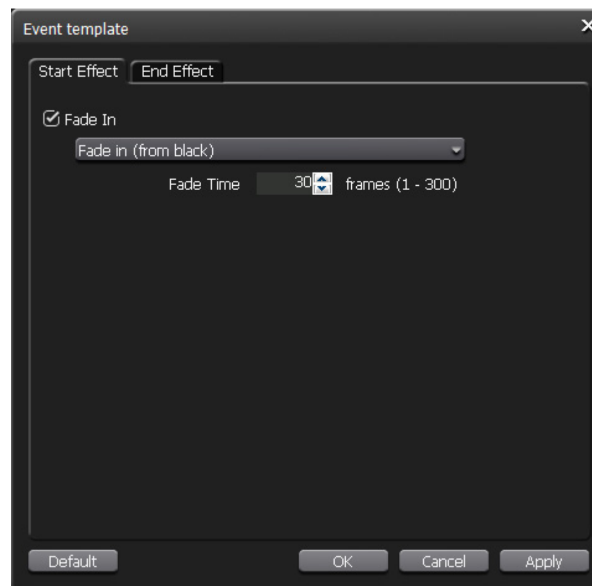
1. **Config.** をクリックし、「General」ツリーの **Miscellaneous** をクリックする

**2.** 「Playlist event template:」の **Settings...** をクリックする



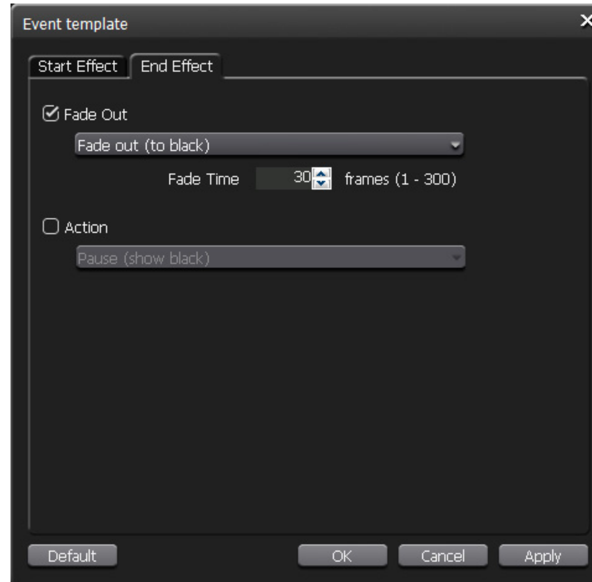

- イベントテンプレートの設定ダイアログが表示されます。

**3.** **Start Effect** タブで、スタートエフェクトを設定する




- フェードインを設定する場合は、**Fade in** にチェックを入れます。リストから動作を選択します。
  - **Fade in (from black)**：黒場面からのフェードインを設定します。
  - **Fade in (from white)**：白場面からのフェードインを設定します。
- 「Fade Time」にフェードインの開始から完了までの時間（フレーム数）を入力します。

### 4. **End Effect** タブで、エンドエフェクトを設定する




- フェードアウトを設定する場合は、**Fade out** にチェックを入れます。リストから動作を選択します。
  - **Fade out (to black)**：黒場面へのフェードアウトを設定します。
  - **Fade out (to white)**：白場面へのフェードアウトを設定します。
- 「Fade Time」にフェードアウトの開始から完了までの時間（フレーム数）を入力します。
- アクションを設定する場合は、**Action** にチェックを入れます。リストから動作を選択します。
  - **Pause (show black)**：黒場面を表示した状態で一時停止します。
  - **Pause (show white)**：白場面を表示した状態で一時停止します。
  - **Pause (last frame)**：最後のフレームを表示した状態で一時停止します。
  - **Pause (next event)**：次のイベントの先頭のフレームを表示した状態で一時停止します。
  - **Pause (show EtoE)**：R1 チャンネルに入力されている映像をアクティブスルーで表示します。
  - **Loop**：イベントをループ再生します。

### 5. **OK** をクリックする

- 以降、新たにイベントを追加する場合、もとのクリップのスタートエフェクト／エンドエフェクトの設定にかかわらず、イベントテンプレートの設定が適用されます。

## プレイリストを 1 つのクリップに変換

プレイリストを単一のクリップ（メディアファイル）に変換できます。Grass Valley HQ AVI または MXF（XDCAM 形式）のクリップに変換します。

⚠ **注　意：** プレイリストを単一のクリップに変換した場合、プレイリストに設定されたエフェクトは無効となります。

**POINT：**MXF（XDCAM 形式）のクリップに変換する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **AVI** をクリックして表示される画面で、フォーマットの詳細を設定しておいてください。

**POINT：**フォーマットが混在するプレイリストでも 1 つのクリップに変換できます。

**POINT：**プレイリストやイベントのプロパティで設定したタイムコードは、変換後のメディアファイルの各フレームに保持されます。

**POINT：**変換後のクリップのプロファイル（サイズとフレームレート）は、プレイリストのプロファイルと同じです。

**POINT：**変換時、プレイリスト内のイベントに設定したオーディオゲインが反映されます。オーディオは PCM 48kHz 24bit 8ch に変換されます。

## ビンに登録したプレイリストを 1 つのクリップに変換

**1.** ビンタブで、変換するプレイリストを選択して右クリックし、**Convert → Convert to AVI(Grass Valley HQ)** または **Convert to MXF(XDCAM)** をクリックする

- プレイリストは複数選択できます。

**2.** **Yes** をクリックする

- 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
- 変換後のクリップは、もとのプレイリストと同じビンへ新たに保存されます。

⚠ **注　意：**初期設定では、録画中または再生中は、転送と変換が一時停止状態となります。録画中／再生中も転送と変換を行う設定に変更する場合は、**Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックします。設定画面内の **Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外すと、録画中／再生中も転送と変換が可能になります。ただし、チェックを外すと録画／再生動作が正常に行われない場合がありますので、チェックを入れた状態でのご使用を推奨します。

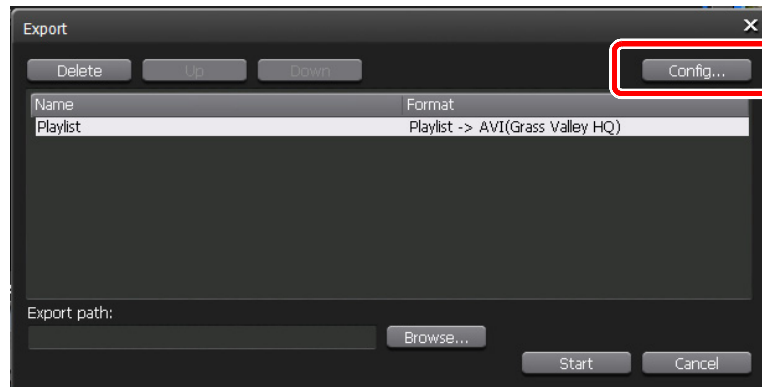
## プレイリストを 1 つのメディアファイルに変換して出力

エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（→ P.116）を参照してください。

**1.** ビンタブで、出力するプレイリストを選択して右クリックし、**Export → Export Media Files...** をクリックする

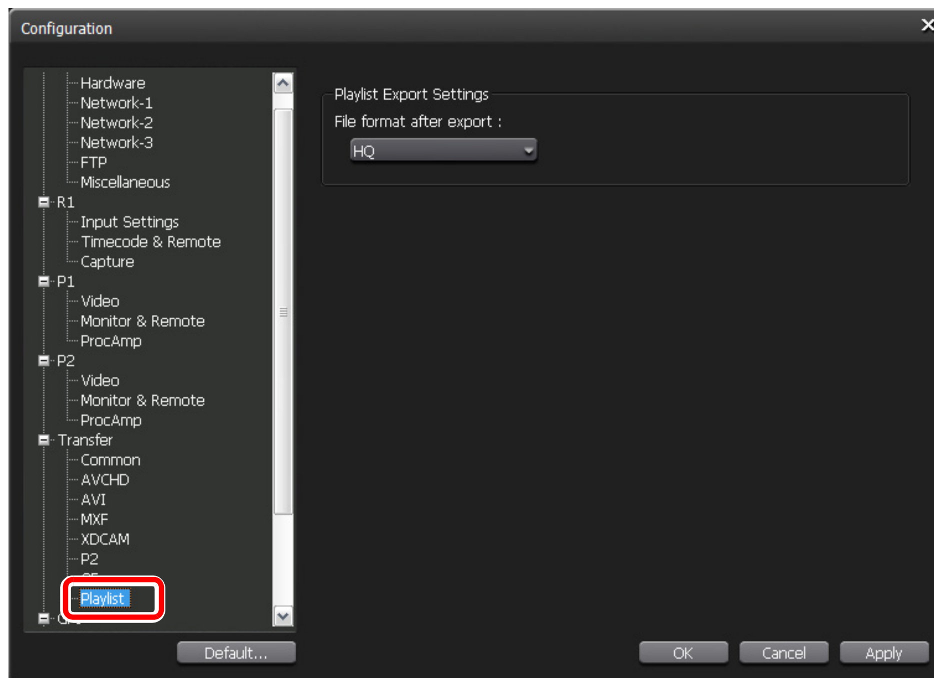
- プレイリストは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

**2. Config...** をクリックする



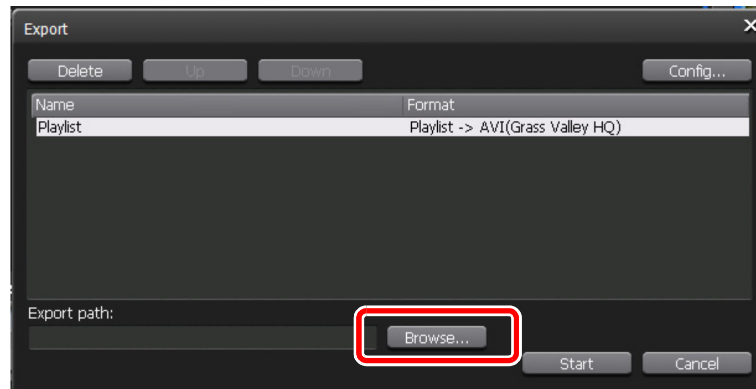

- リストの「Format」に、エクスポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config...** で設定を変更する必要はありません。手順 5 に進んでください。

**3.** 「Transfer」ツリーの **Playlist** をクリックする




**4.** 「File format after export:」のリストから **MXF(XDCAM)** または **HQ** を選択し、**OK** をクリックする

**5. Browse...** をクリックし、出力先を設定する




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

**6. Start** をクリックする

- 変換とエクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

# プレイリスト・クリップのインポート／エクスポート

T2 フォーマット（TWF ファイル）でプレイリストやクリップをエクスポートすると、プレイリストやクリップの情報（In/Out 点の情報、エフェクトの情報、イベントリストなど）を保持したまま、他の T2 にインポートできます。

**POINT：** TWF ファイルは、ZIP 形式のファイルです。TWF ファイルの拡張子を「*.zip」に変更して、ZIP 解凍用ソフトウェアで解凍すると、メディアファイルとして取り出すことができます。

**POINT：** FTP 経由で T2 から他の T2 へ、直接プレイリスト・クリップを送受信することもできます。詳しくは、「他の T2 へメディアファイルを転送」（→ P.99）を参照してください。

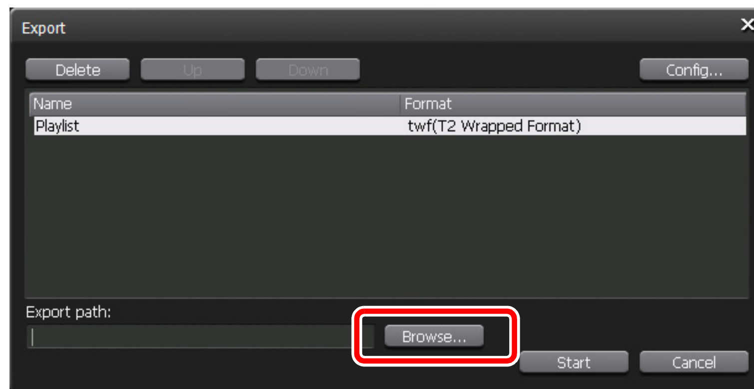
## プレイリスト・クリップを T2 フォーマットでエクスポート

エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」(→ P.116)を参照してください。

**1.** ビンタブで、プレイリストまたはクリップを選択して右クリックし、**Export→Export in T2 Format (TWF Files)...** をクリックする

- プレイリスト、クリップは複数選択できます。
- 他の T2 へのエクスポートについてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

**2.** **Browse...** をクリックし、出力先を設定する




**3.** **Start** をクリックする

- エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

## プレイリスト・クリップをインポート

TWF ファイルを T2 にインポートする手順は、TWF ファイルの保存場所により異なります。

- TWF ファイルがリムーバブルメディア内にある場合は、 ブラウズタブの Removable Media ノードから通常の手順でインポートできます。
- 他の T2 やデバイスなどから、 ご使用の T2 の FTP サーバーに TWF ファイルがアップロードされた場合は、 インポートの操作をすることなく、 ビンタブから TWF ファイルを使用できます。

# 他の T2 へメディアファイルを転送

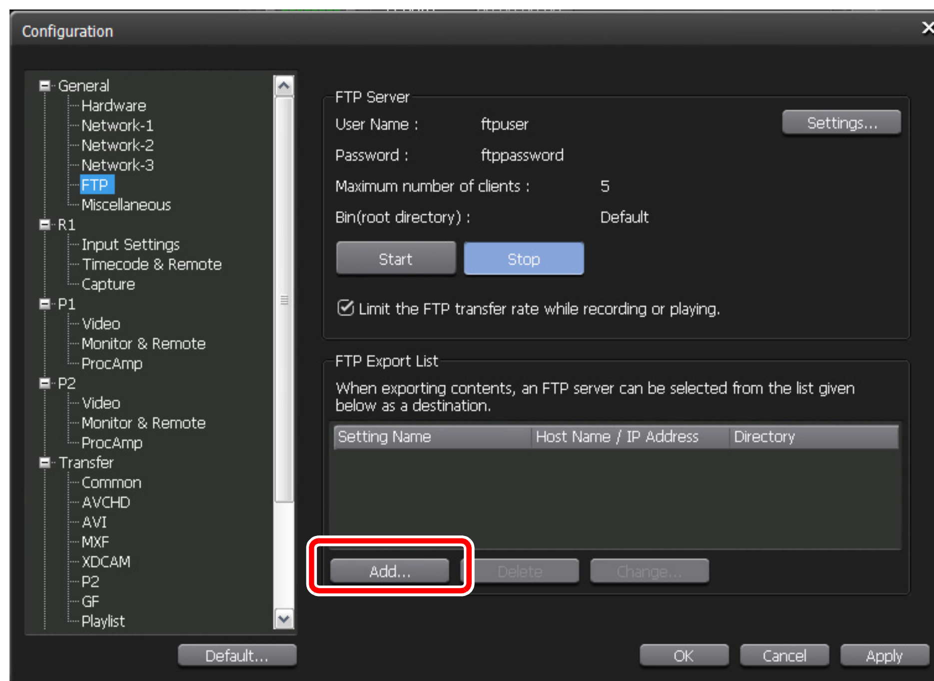
FTP 経由で T2 から他の T2 へメディアファイルを転送できます。T2（転送元）から T2（転送先）の FTP サーバーへメディアファイルをエクスポートすると、T2（転送先）では、インポートの操作をすることなく、ビンタブからそのファイルを使用できます。

まず、T2（転送元）で、T2（転送先）の FTP 接続設定を行います。

## T2（転送先）の FTP サーバー設定

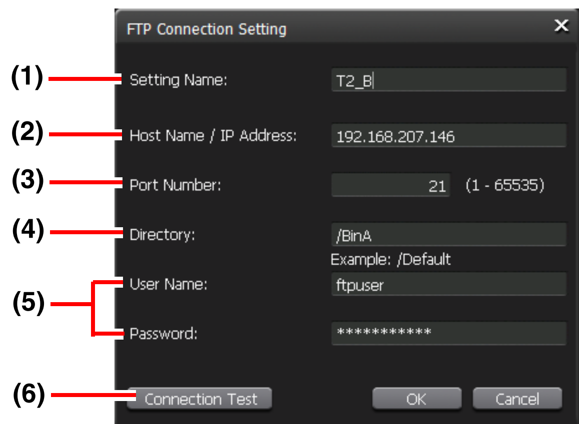
1. **Config.** をクリックし、「General」ツリーの **FTP** をクリックする

2. 「FTP Export List」で **Add...** をクリックする




- 既存の FTP 接続設定を変更する場合は、サーバーを選択し、**Change...** をクリックします。
- 既存の FTP 接続設定を削除する場合は、サーバーを選択し、**Delete** をクリックします。
- FTP 接続の設定ダイアログが表示されます。

**3.** 転送先となる T2 の FTP サーバーの設定を行い、**OK** をクリックする




| No | 名称 | 機能 |
|---|---|---|
| (1) | Setting Name: | サーバーの設定名を入力します。 |
| (2) | Host Name/ IP Address: | FTP サーバーの IP アドレスまたはホスト名を入力します。 |
| (3) | Port Number: | ポート番号（1 ～ 65535）を入力します。 |
| (4) | Directory: | エクスポート先のビンのアドレスを入力します。 |
| (5) | User Name:/ Password: | ユーザー名とパスワードを入力します。 |
| (6) | Connection Test | クリックすると、入力されているユーザー名・パスワードで FTP への接続をテストします。 |

## T2 から T2 へメディアファイルをエクスポート

エクスポート時の注意事項については、「T2 エクスポートに関する注意事項」（→ P.116）を参照してください。

**1.** ビンタブで、プレイリストまたはクリップを選択して右クリックし、**Export→Export Media Files...** または **Export in T2 Format (TWF Files)...** をクリックする

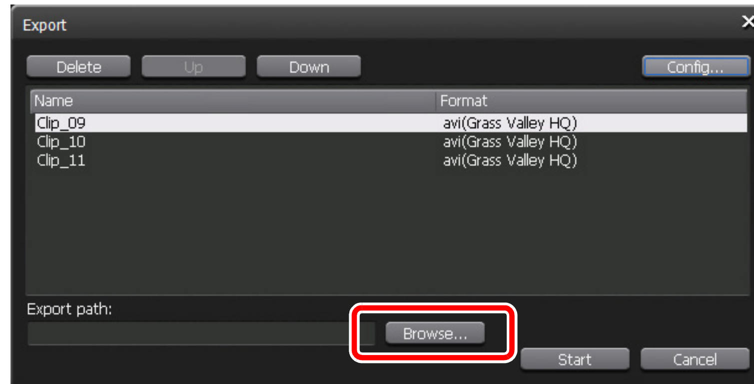
- プレイリスト、クリップは複数選択できます。
- プレイリストやクリップを T2 フォーマット（TWF ファイル）でエクスポートする場合は、**Export in T2 Format(TWF Files)...** をクリックします。
- エクスポートの補足事項に関するメッセージ、または他のT2へのエクスポートについてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をクリックします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

**注　意：** P2 クリップなど、複数ファイルで構成されるプレイリストやクリップは、そのままのフォーマットでエクスポートできません。T2 フォーマットでエクスポートしてください。

**POINT：** Grass Valley HQ AVI を MXF（XDCAM 形式）に変換してエクスポートする場合は、エクスポートダイアログで、「Grass Valley HQ AVI を MXF（XDCAM 形式）に変換してファイル出力」（→ P.71）の手順 2 ～ 5 を行ってください。

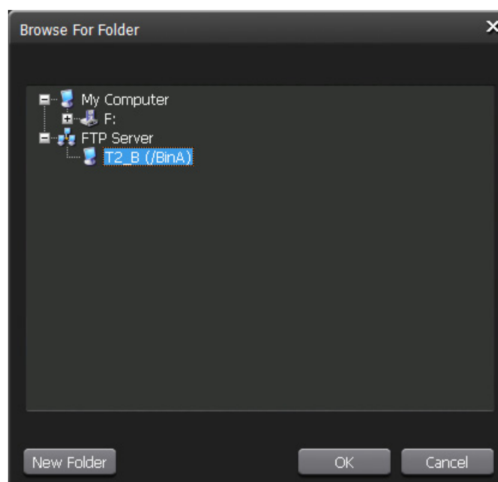
**POINT：** プレイリストを 1 つのメディアファイルに変換してエクスポートする場合は、エクスポートダイアログで、「プレイリストを 1 つのメディアファイルに変換して出力」（→ P.95）の手順 2 ～ 4 を行ってください。

## 2. **Browse...** をクリックする




- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Up** または **Down** をクリックしてエクスポートする順番を変更できます。
- エクスポートダイアログのクリップ一覧でクリップを選択し、**Delete** をクリックすると、エクスポートする候補からクリップを削除できます。

## 3. 「FTP Server」のツリーをクリックし、T2（転送先）の FTP サーバーを選択し、**OK** をクリックする




- FTP 接続の設定ダイアログで設定した FTP サーバーが表示されます。

## 4. **Start** をクリックする

- エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

# 他の T2 へ全データをバックアップ（フルバックアップ同期）

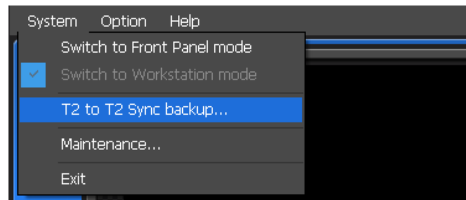
T2 のデータ（メディアファイルとデータベース）を、ネットワーク上の他の T2（複数可）へ同期できます。同期先の T2（スレーブ側）のデータは初期化され、T2（マスター側）のデータに完全に同期します。

T2（マスター側）のデータを T2（スレーブ側）へ同期する手順を説明します。

**注　意：** あらかじめ、マスター側とスレーブ側両方の T2 で、リモートモード（R1-Remote モード／ P1-Remote モード／ P2-Remote モード）をオフにしておく必要があります。（ファイルの転送中はリモートモードの ON/OFF を切り替えることはできません。）

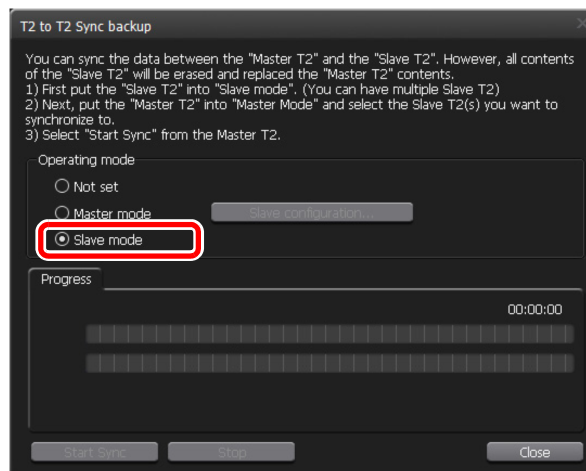
## 同期先の T2（スレーブ側）をスレーブモードに設定

**1.** メニューバーの **System→T2 to T2 Sync backup...** をクリックする




- R1/P1/P2 チャンネルでキャプチャ中またはクリップをロード中の場合は、アンロードするかどうかを確認するメッセージが表示されます。**OK** をクリックすると、クリップがアンロードされます。
- T2 から T2 への同期バックアップの設定ダイアログが表示されます。

**2.** **Slave mode** を選択し、**Close** をクリックする



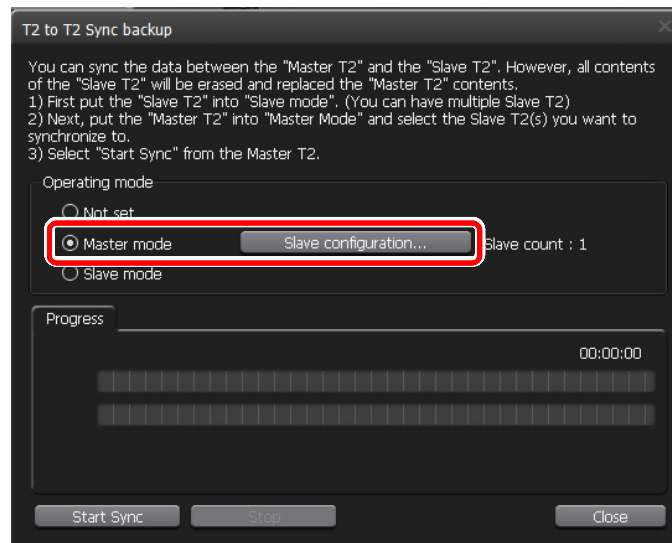

- 同期先の T2（スレーブ側）がスレーブモードに設定されます。
- 複数の T2（スレーブ側）へ同期する場合は、すべての T2（スレーブ側）で手順 1、2 を行ってください。

## 同期元の T2（マスター側）をマスターモードに設定し、データを同期

**1.** メニューバーの **System→T2 to T2 Sync backup...** をクリックする

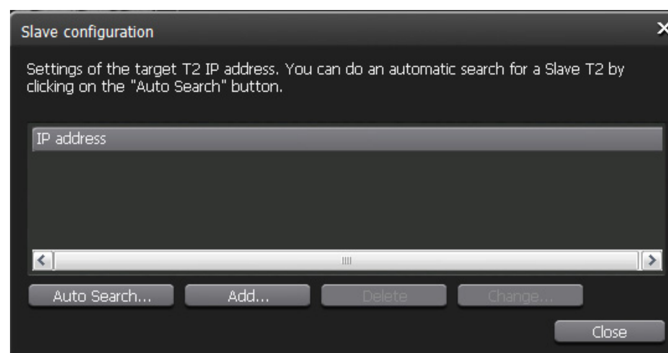
- R1/P1/P2 チャンネルでキャプチャ中またはクリップをロード中の場合は、アンロードするかどうかを確認するメッセージが表示されます。**OK** をクリックすると、クリップがアンロードされます。
- T2 から T2 への同期バックアップの設定ダイアログが表示されます。

**2.** **Master mode** を選択し、**Slave configuration...** をクリックする




- 同期元の T2（マスター側）がマスターモードに設定されます。
- 「Slave count:」にスレーブモードに設定された T2 の台数が表示されます。

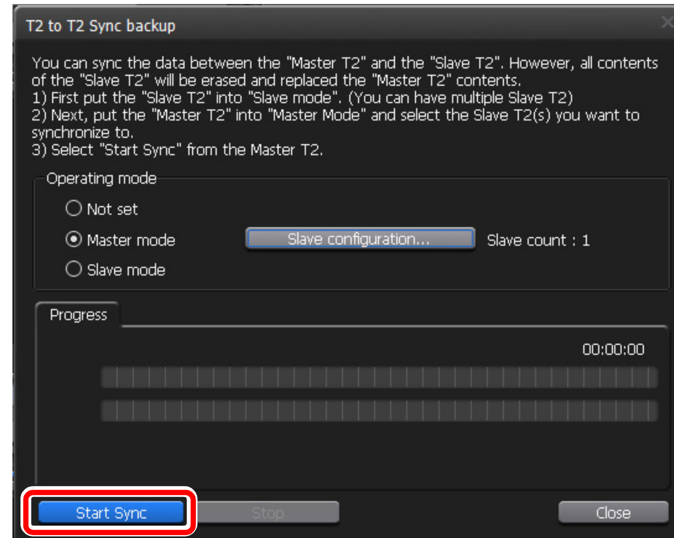
**3.** スレーブモードに設定した T2 の IP アドレスを設定する




- **Auto Search...** をクリックすると、ネットワーク上でスレーブモードに設定されたT2を検索できます。検索結果ダイアログで IP アドレスを選択し、**Add ALL** をクリックします。
- 手動で設定する場合は、**Add...** をクリックして IP アドレスを入力します。

**4. Close をクリックする**

**5.** T2 から T2 への同期バックアップの設定ダイアログで、**Start Sync** をクリックする




**6.** 確認メッセージが表示されるので、**OK** をクリックする

- 同期が開始されます。上側のプログレスバーでファイルの転送状況、下側のプログレスバーで全体の進捗状況を確認できます。
- 途中で同期を中止する場合は、**Stop** をクリックします。スレーブモードに設定された T2 からでも停止できます。

**POINT：** T2 の電源が切れてしまった場合など、データの同期が強制的に停止された場合は、クリップが次のようなサムネイルで表示される場合があります。このようなクリップは使用できません。




**POINT：** 途中で同期を中止し、再度同期を開始した場合は、すでに転送済みのファイルはスキップされます。

# リモートモード中のローカル操作

リモートモード中（R1-Remote モード／ P1-Remote モード／ P2-Remote モード）でも、ローカルで T2 を操作できるように設定できます。

## R1-Remote モード中のローカル操作

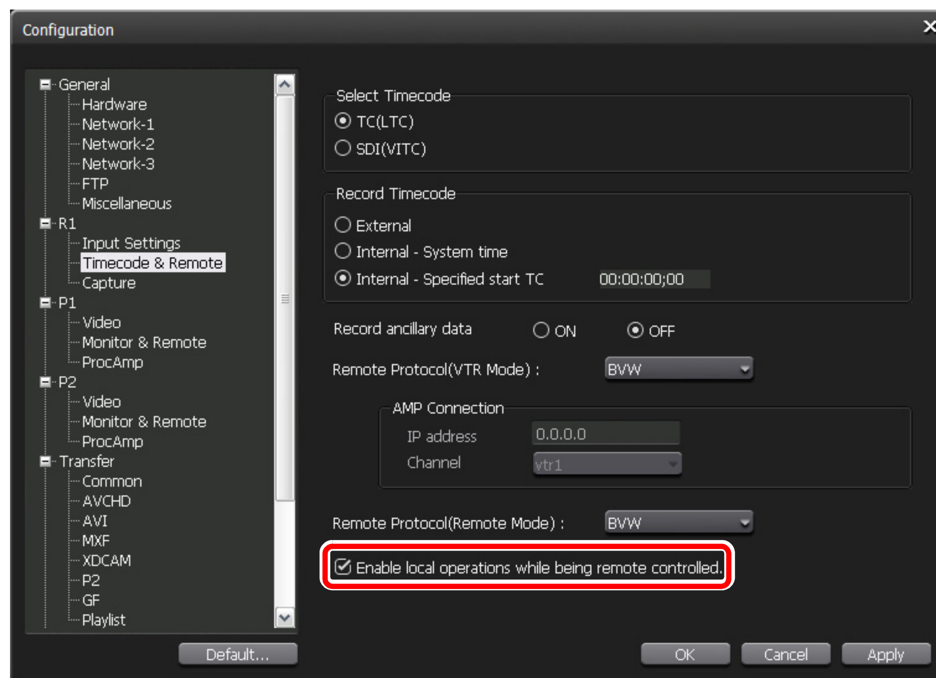
T2 のローカル操作を許可している場合、R1-Remote モード中にできる操作は次のとおりです。

- 録画、停止
- クリップ名、タグの入力
- プロパティの表示
- クリップのアンロード

R1-Remote モード中のローカル操作を許可するかどうかを設定する手順を説明します。

**1. Config.** をクリックし、「R1」ツリーの **Timecode & Remote** をクリックする

**2. Enable local operations while being remote controlled.** にチェックを入れ、**OK** をクリックする



## P1-Remote モード／ P2-Remote モード中のローカル操作

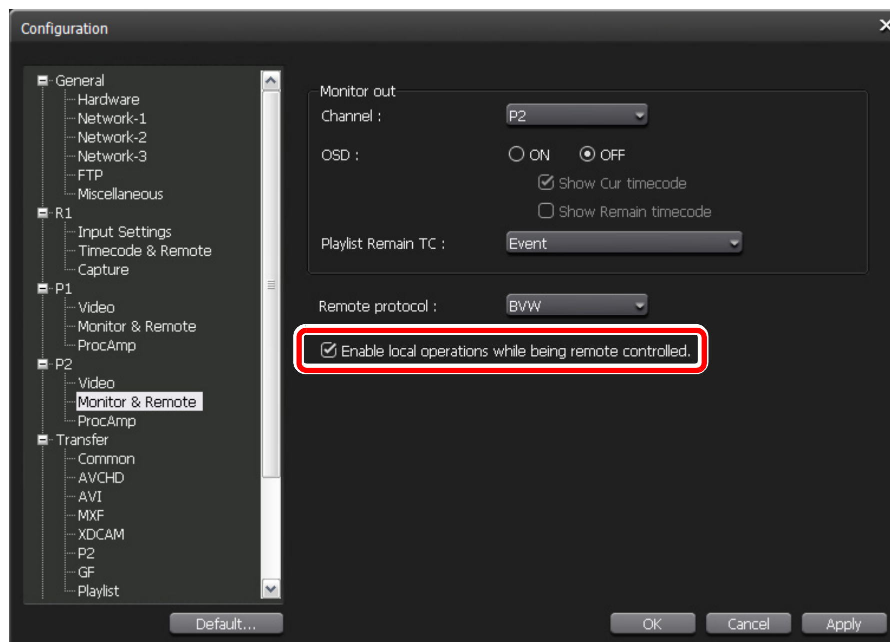
T2 のローカル操作を許可している場合、P1-Remote モード／ P2-Remote モード中にできる操作は次のとおりです。

- スクラブバー操作
- 再生コントロール操作（最初のフレームに移動、巻き戻し、フレーム戻し、停止、再生、フレーム送り、早送り、最後のフレームに移動）
- In/Out 点へ移動、In/Out 点の設定、In/Out 点の削除、サブクリップの作成
- スクラブバーの表示スケールの切り替え
- オーディオレベル表示の切り替え
- サムネイルの作成（プレビュー画面での右クリック操作）
- クリップ／プレイリスト名、タグの入力
- In 点／ Out 点／デュレーションの数値入力、In 点／ Out 点／デュレーションの確定
- プレイリストのイベントリストの編集（追加、削除、並べ替え、コピー、ペースト、名前の変更）
- プロパティの表示
- クリップ／プレイリストのロード、アンロード
- 3D 同期モード、E to E モード、Loop モードの ON/OFF 切り替え
- フロントパネル下部の物理ボタンでの操作

P1-Remote モード／ P2-Remote モード中のローカル操作を許可するかどうかを設定する手順を説明します。

1. **Config.** をクリックし、「P1」ツリーまたは「P2」ツリーの **Monitor & Remote** をクリックする

2. **Enable local operations while being remote controlled.** にチェックを入れ、**OK** をクリックする



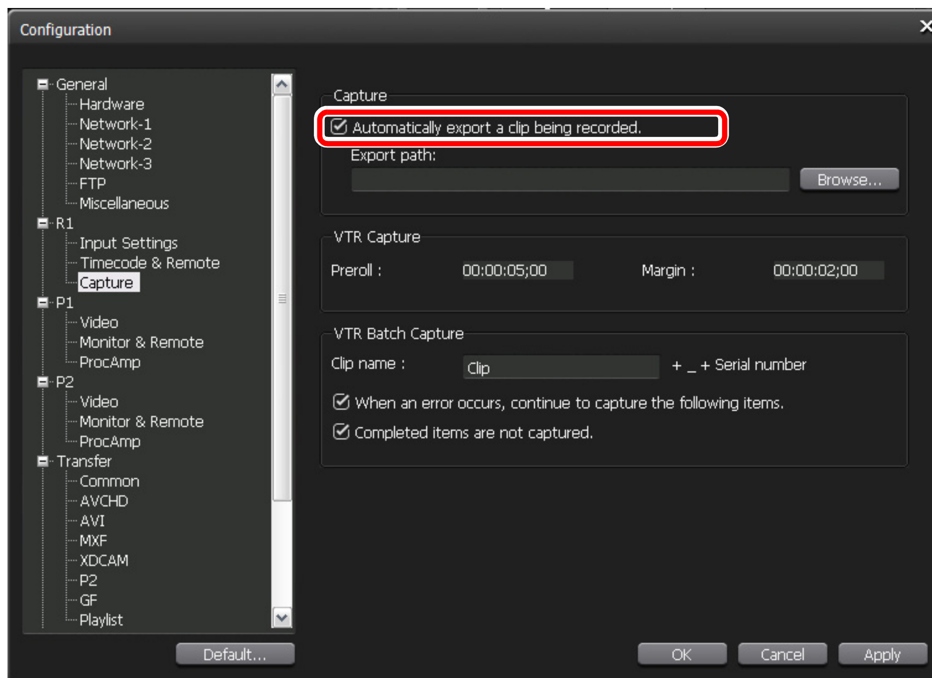
# その他の追加・変更機能

## 録画中のファイルを自動的にエクスポート

R1 チャンネルで録画中のファイルを、指定した場所へ自動的にエクスポートできます。

**1.** **Config.** をクリックし、「R1」ツリーの **Capture** をクリックする

**2.** **Automatically export a clip being recorded.** にチェックを入れる



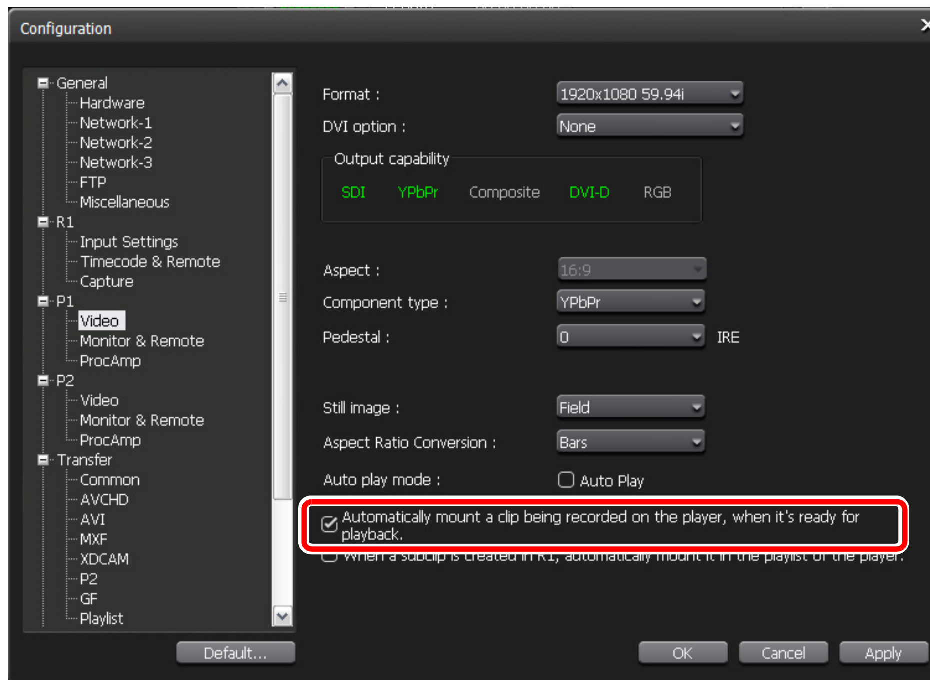

**3.** **Browse...** をクリックし、エクスポート先を指定して **OK** をクリックする

## 時差送出可能な素材を P1/P2 チャンネルに自動的にロード

R1 チャンネルで録画中の素材が時差送出可能になった時点で、P1 チャンネルまたは P2 チャンネルに自動的にロードするように設定できます。

**1.** **Config.** をクリックし、「P1」ツリーまたは「P2」ツリーの **Video** をクリックする

**2.　Automatically mount a clip being recorded on the player, when it's ready for playback.** にチェックを入れる




**POINT：** P1/P2 チャンネルにロードした素材を自動的に送出する場合は、「Auto play mode:」の **Auto Play** にもチェックを入れておきます。

**3.　OK** をクリックする

**注　意：** 次のような場合、本機能は動作しません。

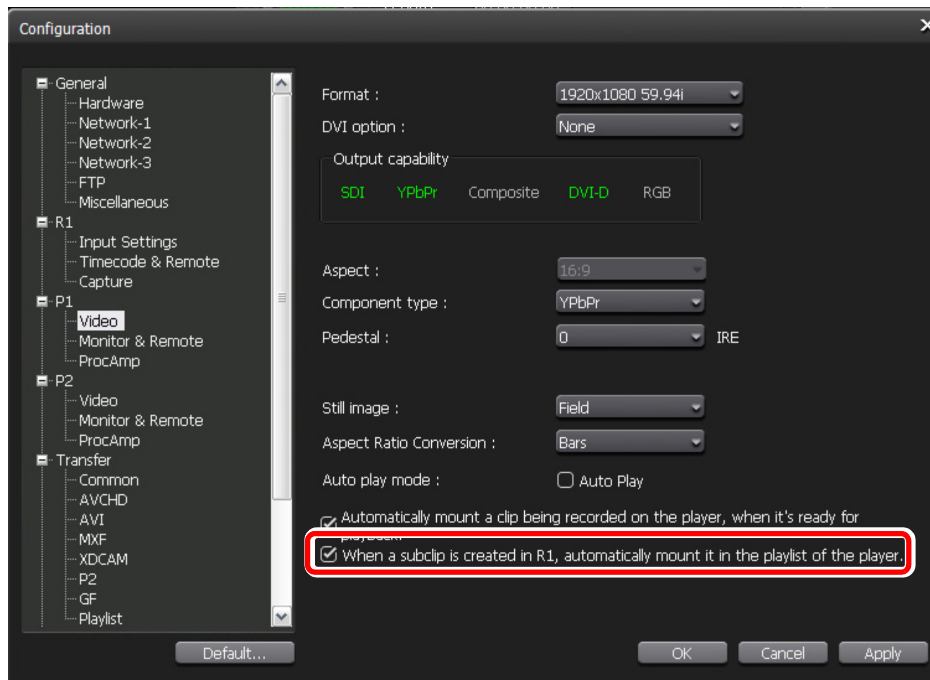
- 指定したチャンネルがロックされているとき、または 3D 同期モードが ON になっているとき
- 指定したチャンネルが Fill/Key 出力モードのとき
- 指定したチャンネルがリモートモードのとき（リモートモード中のローカル操作を有効に設定している場合を除く）
- もう一方のチャンネルに 1Out 制限のクリップがロードされているとき

## R1 で作成したサブクリップをプレイリストに自動的に追加

R1 チャンネルで作成したサブクリップを、P1 チャンネルまたは P2 チャンネルにロードされたプレイリストに自動的に追加するように設定できます。

**1.　Config.** をクリックし、「P1」ツリーまたは「P2」ツリーの **Video** をクリックする

**2. When a subclip is created in R1, automatically mount it in the playlist of the player.** にチェックを入れる




**3. OK** をクリックする

**注　意：** 次のような場合、本機能は動作しません。

- 指定したチャンネルがロックされているとき、または 3D 同期モードが ON になっているとき
- 指定したチャンネルが Fill/Key 出力モードのとき
- 指定したチャンネルがリモートモードのとき（リモートモード中のローカル操作を有効に設定している場合を除く）
- もう一方のチャンネルに 1Out 制限のクリップがロードされているとき

## プレビュー更新間隔の設定について

R1/P1/P2 チャンネルのプレビュー更新間隔を設定する操作が変更になりました。

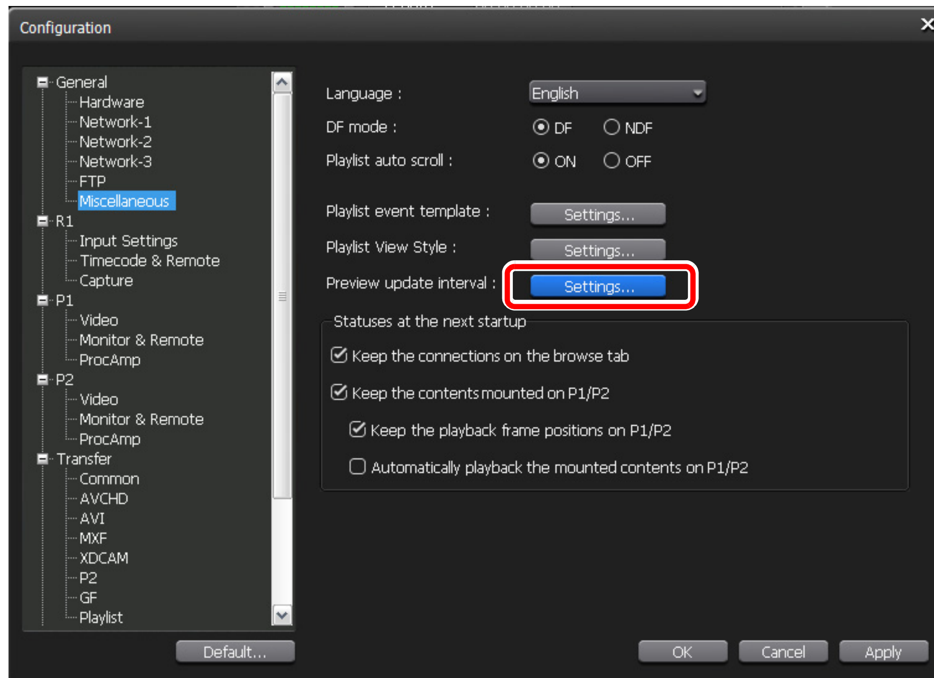
また、R1 チャンネルのプレビュー更新を行わない設定にした場合、Grass Valley HQ Codec での内部のデコード処理を停止する仕様に変更されました。

ここでは、プレビュー更新間隔を設定する手順を説明します。

※フロントパネルモードでは設定できません。

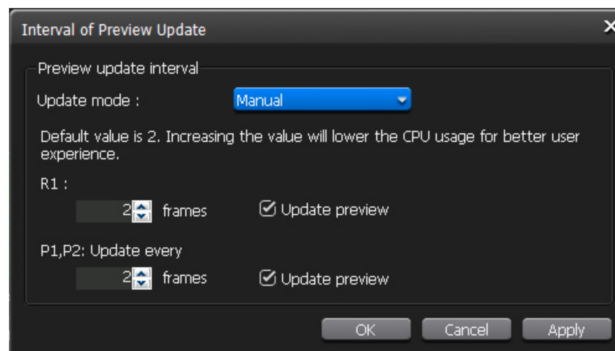
**1. Config.** をクリックし、「General」ツリーの **Miscellaneous** をクリックする

## 2. 「Preview update interval:」の **Settings...** をクリックする




- プレビュー更新間隔の設定ダイアログが表示されます。

## 3. プレビュー更新間隔を設定し、**OK** をクリックする




- プレビュー更新間隔を自動で設定する場合は、「Update mode:」のリストから **Auto** を選択します。
- プレビュー更新間隔を手動で設定する場合は、「Update mode:」のリストから **Manual** を選択します。「R1:」または「P1, P2: Update every」の「frames」にフレーム数を入力します。フレーム数が大きくなるほど、プレビュー更新間隔が長くなります。(初期設定では、2 フレームごとにプレビューが更新されます。) プレビューの更新を行わない場合は、**Update preview** のチェックを外します。

**POINT :** R1/P1/P2 チャンネルのプレビュー更新を行わない設定にすることで、Windows のリモートデスクトップ機能で T2 をリモート制御できます。リモート制御する PC から C:\Eiger\Eiger.exe.forRemoteDesktop.bat をダブルクリックしてください。(T2 がメンテナンスモード時のみ有効です。)

## 1 倍速以外で再生時のアンシラリデータの出力

1 倍速以外で再生したときも、アンシラリデータが出力される仕様に変更されました。

## キーボードショートカットについて

クリップを P1/P2 チャンネルにロードする際、ビンタブから P1/P2 チャンネルにフォーカスを移動できるキーボードショートカットが追加されました。

追加されたキーボードショートカットは次のとおりです。

- Mount the selected item on the selected channel (with shifting the focus)
- Mount the selected item on the selected channel and pause (with shifting the focus)
- Mount the selected item on the selected channel and play (with shifting the focus)
- Mount the selected item on P1 (with shifting the focus)
- Mount and pause the selected item on P1 (with shifting the focus)
- Mount and play the selected item on P1 (with shifting the focus)
- Mount the selected item on P2 (with shifting the focus)
- Mount and pause the selected item on P2 (with shifting the focus)
- Mount and play the selected item on P2 (with shifting the focus)

## Wake On LAN 機能で T2 を起動

Wake On LAN 機能を使用して、ネットワークで接続された PC から T2 の電源を入れることができます。

Wake On LAN 機能を有効にする設定を行い、NIC の MAC アドレス／ IP アドレスを確認した後、PC から T2 にパケットを送出して電源を入れます。

### ステップ 1　Wake On LAN 機能を有効にする

**1.** T2 の電源スイッチを入れる

**2.** キーボードの [F2] キーを押す

- 設定画面が表示されます。

**3.** Advanced タブで「>Advanced Chipset Control」を選択し、キーボードの [Enter] キーを押す

**4.** 「>Integrated Device Control Sub-Menu」を選択し、キーボードの [Enter] キーを押す

**5.** 「Intel LAN:」または「RealTek LAN:」の「Wake On LAN:」の設定値を［Enabled］に変更する

- LAN1 端子を使用する場合は、「Intel LAN:」、LAN2 端子を使用する場合は、「RealTek LAN:」の設定値を変更します。

**6.** キーボードの [Esc] キーを数回押して、Exit タブに移動する

**7.** 「Exit Saving Changes」を選択し、キーボードの [Enter] キーを押す

**8.** 確認ダイアログで［Yes］を選択し、キーボードの [Enter] キーを押す

**9.** メンテナンスモードで T2 を再起動する

- LAN2 端子を使用する場合は、これで Wake On LAN 機能が有効になります。続いて、「ステップ 2　NIC の MAC アドレス／ IP アドレスを確認する」（→ P.112）の手順に進んでください。

**10.** **Start** メニューで **My Computer** を右クリックし、**Properties** をクリックする

**11.** **Hardware** タブをクリックし、**Device Manager** をクリックする

**12.** 「Network adaptors」ツリーをクリックする

**13.** **Intel(R) 82567LM-3 Gigabit Network Connection** を右クリックし、**Properties** をクリックする

- LAN1 端子のネットワークアダプタは、Intel(R) 82567LM-3 Gigabit Network Connection、LAN2 端子のネットワークアダプタは、Realtec RTL 8168C(P)8111(P) PCI-E Gigabit Ethernet NIC です。

**14.** **Advanced** タブをクリックし、下記の設定に変更する

**(1)** 「Property:」で「Wake on Settings」をクリックし、「Value:」のリストから Wake on Magic Packet を選択します。

**(2)** 「Property:」で「Enable PME」をクリックし、「Value:」のリストから Enabled を選択します。

**15.** **Power Management** タブをクリックし、**Allow this device to bring the computer out of standby** のチェックを入れる

### ステップ 2　NIC の MAC アドレス／ IP アドレスを確認する

**1.** メンテナンスモードで T2 を再起動する

**2.** コマンドプロンプトで ipconfig /all を実行する

**3.** MAC アドレス、IP アドレス、サブネットマスクを確認する

### ステップ 3　PC から T2 にパケットを送出して電源を入れる

ステップ 2 で確認しておいた MAC アドレスや IP アドレス、サブネットマスクを使用して、PC から T2 にパケットを送出します。

あらかじめ、T2 の電源を切り、LAN1 端子または LAN2 端子にネットワークケーブルが接続されていることを確認しておいてください。

**1.** PC から下記のツールなどを使用して、ネットワーク経由で Magic Packet を送出する

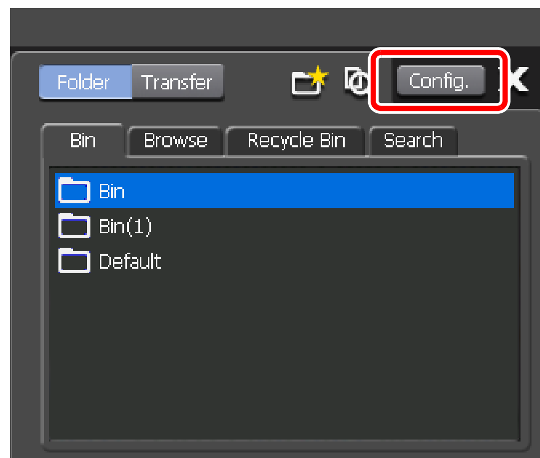
- MagicSend
  http://www.ex-group.jp/newpage/software00.html
- Wake up On Lan Tool
  http://www.vector.co.jp/soft/win95/util/se241927.html

## GPI からのタリー出力

T2 で再生中または録画中に、GPI からタリー信号を出力して、外部モニターのタリーランプを常時点灯させることができます。

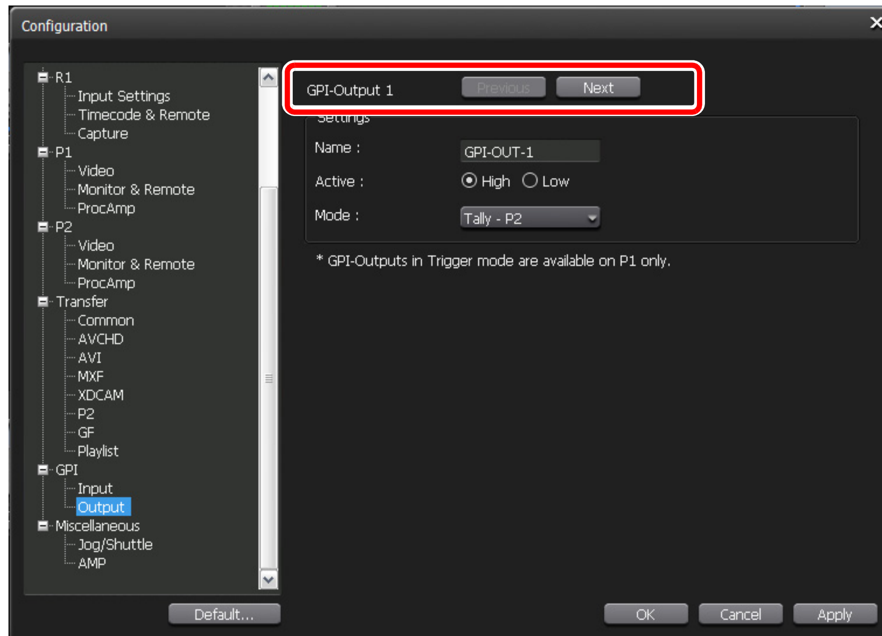
GPI Output の各ピン（1 ～ 6 ピン）に、タリー出力を設定する手順を説明します。

**1.** **Config.** をクリックする




**2.** 「GPI」ツリーの **Output** をクリックする

## 3. **Previous** または **Next** をクリックし、設定対象のピン（1 〜 6 ピン）を選択する

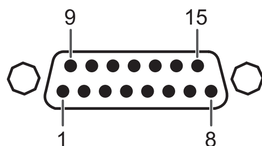



- GPI Output のピン配列については、「GPI 入出力ピン」（→ P.114）を参照してください。

## 4. 「Settings:」でタリー出力の設定をする

- 「Name:」に、GPI Output のピンの名前が入力されています。
- 「Active:」で、アクティブにする GPI 信号（**High** または **Low**）を選択します。
- 「Mode:」で、**Tally - R1** を選択すると、R1 チャンネルで録画中に、タリー信号を出力します。**Tally - P1** または **Tally - P2** を選択すると、P1 チャンネルまたは P2 チャンネルで再生中に、タリー信号を出力します。

## GPI 入出力ピン




| Pin | Signal |
|---|---|
| 1 | Output 1 |
| 2 | Output 2 |
| 3 | Output 3 |
| 4 | Output 4 |
| 5 | Output 5 |
| 6 | Output 6 |
| 7 | NC |
| 8 | 共通 Ground |

| Pin | Signal |
|---|---|
| 9 | Input 1 |
| 10 | Input 2 |
| 11 | Input 3 |
| 12 | Input 4 |
| 13 | Input 5 |
| 14 | Input 6 |
| 15 | NC |
| SHELL | 共通 Ground |

**注　意：** T2 では、GPI の Output 1 〜 6、Input 1 〜 6 のみに対応しています。Pin 7 と Pin 15 は使用しません。

Chapter 7

# APPENDIX

この章は次のように構成されています。

# T2 エクスポートに関する注意事項

| 入出力メディア | | アルファの有無 | | In/Out 点指定／サブクリップ | 時差エクスポート | 録画中ファイルの追っかけエクスポート |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリップのメディアタイプ | 出力するメディア | なし | あり | | | |
| AVI | AVI | ○ | ○ | ○ | ○ | ○※6 |
| | MXF | ○ | △※1 | ○ | × | ○※6 |
| | TWF（T2形式） | ○ | ○ | ○ | × | × |
| MXF | MXF | ○ | ○ | △※3 | × | — |
| | TWF | ○ | ○ | ○ | × | — |
| XDCAM | XDCAM | ○ | ○ | △※3 | × | — |
| | TWF（T2形式） | ○ | ○ | ○ | × | — |
| XDCAM EX | XDCAM EX | ○ | ○ | △※3 | × | — |
| | TWF（T2形式） | ○ | ○ | ○ | × | — |
| P2 | P2 | ○ | ○ | △※3 | × | — |
| | TWF（T2形式） | ○ | ○ | ○ | × | — |
| GF | GF | ○ | ○ | △※3 | × | — |
| | TWF（T2形式） | ○ | ○ | ○ | × | — |
| AVCHD | AVCHD | ○ | ○ | △※3 | × | — |
| | TWF（T2形式） | ○ | ○ | ○ | × | — |
| 静止画 | 静止画 | ○※2 | ○※2 | — | × | — |
| | TWF（T2形式） | ○ | ○ | — | × | — |
| プレイリスト | AVI | ○ | ○ | △※4 | △※5 | — |
| | MXF | ○ | △※1 | △※4 | × | — |
| | TWF（T2形式） | ○ | ○ | △※4 | × | — |

※1 アルファ無しの状態に変換。
※2 オリジナルの静止画ファイルを出力。
※3 In/Out 点間の切り出し出力は非対応。（もとのメディアファイル全体を出力）
※4 プレイリスト内のイベントの In/Out 点設定は保持する。サブクリップの概念はない。
※5 最終的に AVI ファイルを作成する段階ではインデックスファイルが出力される。
※6 **Config.** をクリックし、「Transfer」ツリーの **Common** をクリックして表示される画面で、**Pause file transfers while recording or playing out.** のチェックを外したときのみ有効。

# フロントパネルモードでの操作

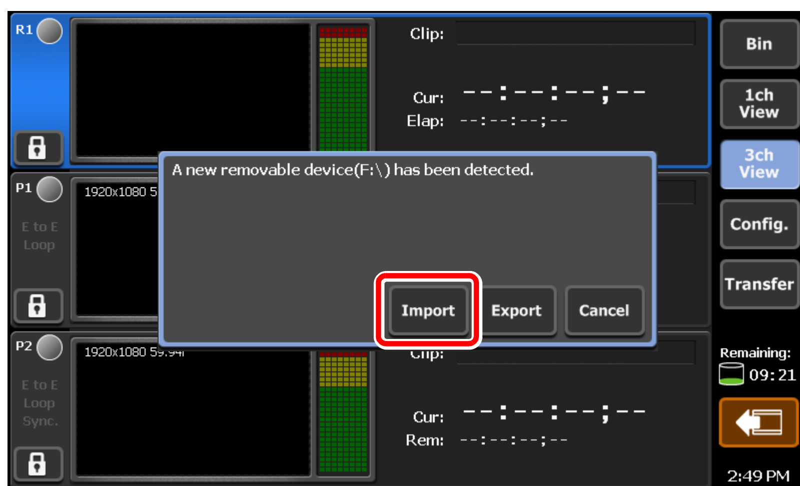
ここでは、フロントパネルモードでの手順を記載しています。制限事項などの詳細については、各章を参照してください。

## メディア内の素材の再生

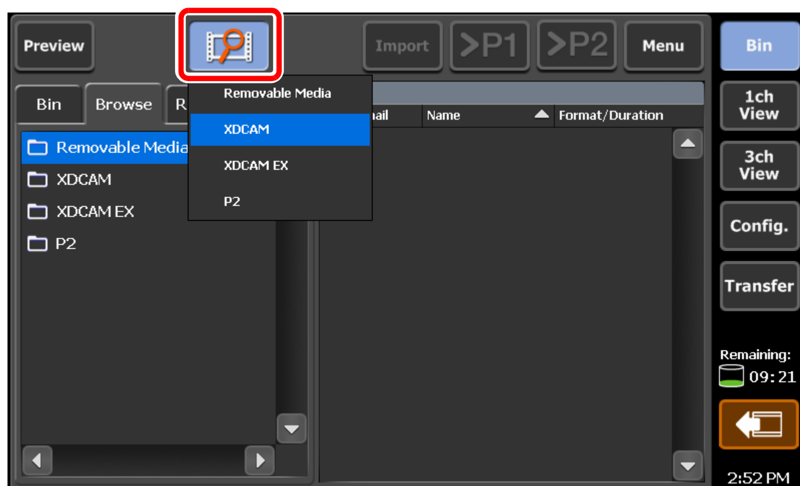
ここでは、XDCAM を例に説明していますが、特に記載がないかぎり、他のフォーマットの場合でも手順は同じです。

1. デバイスを T2 に接続し、メディアを挿入する

2. **Import** をタップする




3. **新しい接続**をタップし、メディアを選択する



**4.** ドライブを選択し、**OK** をタップする

- クリップが一覧で表示されます。

**5.** クリップを選択し、**>P1** または **>P2** をタップする

**6.** **再生**ボタンを押す

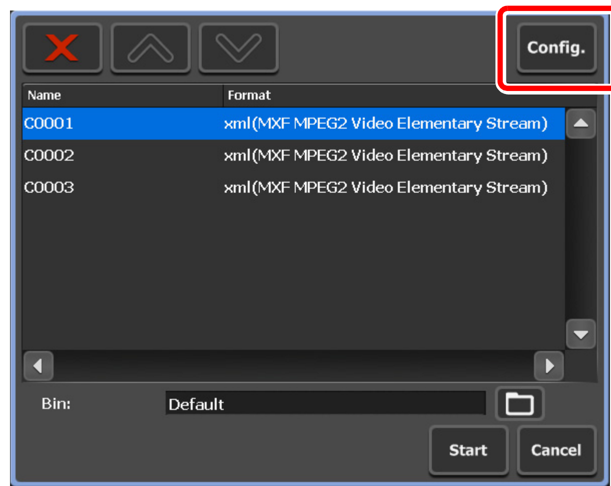
## インポート

ここでは、XDCAM を例に説明していますが、特に記載がないかぎり、他のフォーマットの場合でも手順は同じです。

**1.** インポートするクリップを選択して **Import** をタップし、**Import...** を選択する

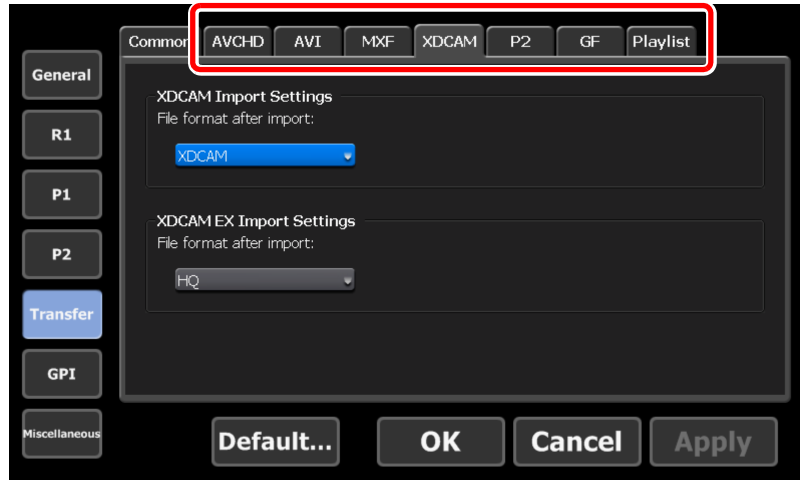
- クリップは複数選択できます。

**2.** **Config.** をタップする




- リストの「Format」に、インポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config.** で設定を変更する必要はありません。手順 5 に進んでください。

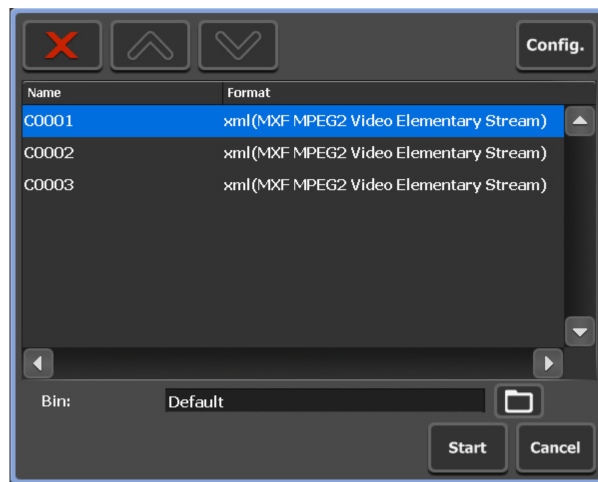
**3.** インポートするクリップのフォーマットのタブをタップする




- 例えば、インポートするクリップが XDCAM フォーマットなら **XDCAM** タブ、MXF 単体ファイルなら **MXF** タブをタップします。

**4.** 「File format after import:」のリストからインポート後のフォーマットを選択し、**OK** をタップする

**5.** 取り込み先のビンを選択し、**Start** をタップする

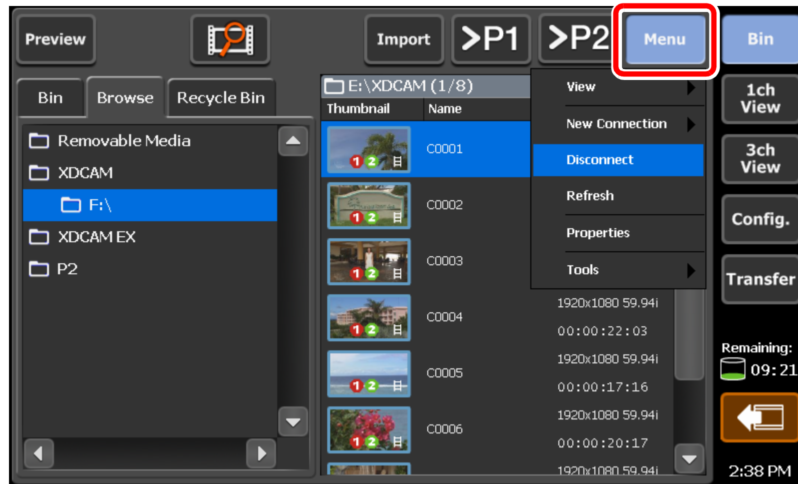



- インポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

## メディアの取り出し

ここでは、XDCAM を例に説明していますが、特に記載がないかぎり、他のフォーマットの場合でも手順は同じです。

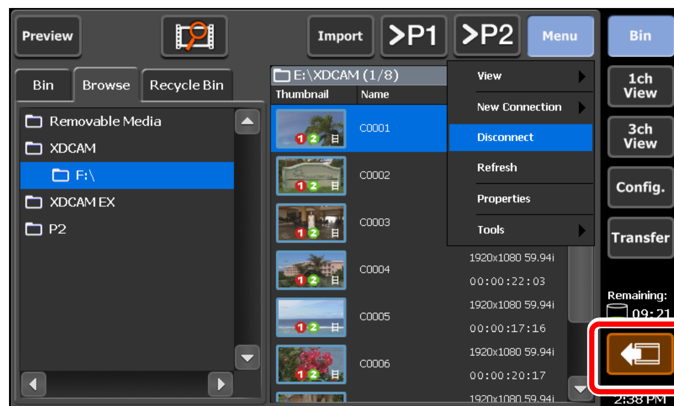
**1. Menu** をタップし、**Disconnect** を選択する




**2. Yes** をタップする

**3.** メディアをドライブから取り出す

**POINT：デバイスの取り外し**をタップし、接続を切断することでもメディアを取り出すことができます。

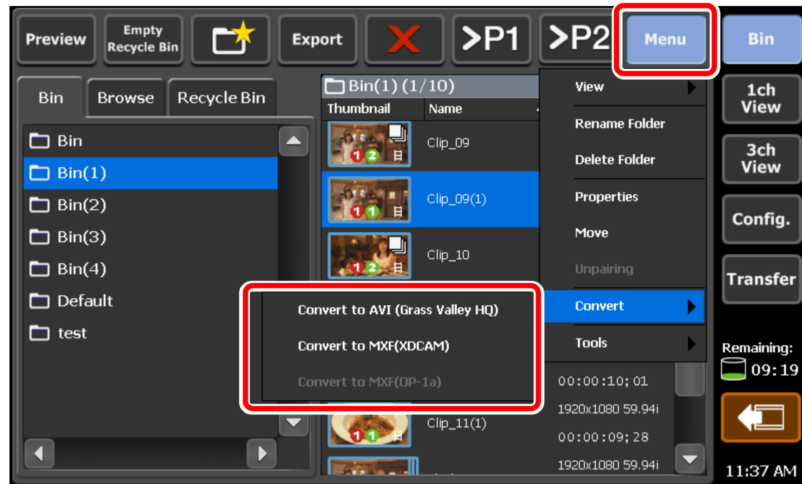


## ビンに登録したクリップを別のフォーマットに変換

ここでは、XDCAM を例に説明していますが、特に記載がないかぎり、他のフォーマットの場合でも手順は同じです。

### 1. 変換するクリップを選択して **Menu** をタップし、**Convert→Convert to（変換後のフォーマット）**を選択する

- クリップは複数選択できます。

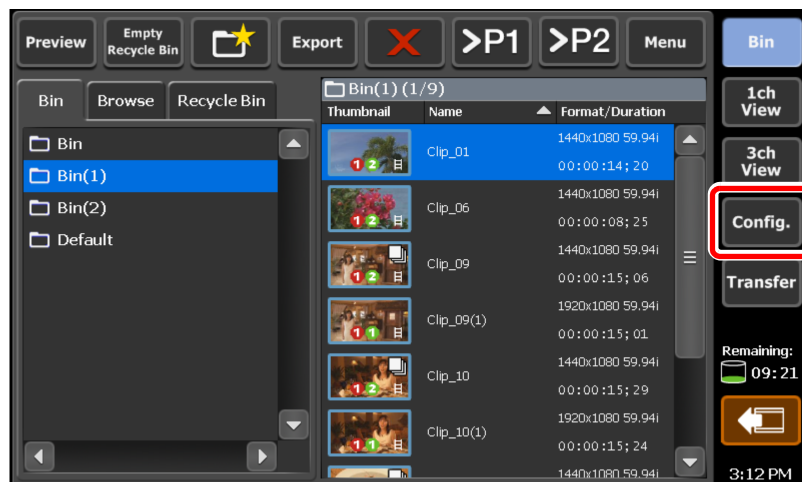



### 2. **Yes** をタップする

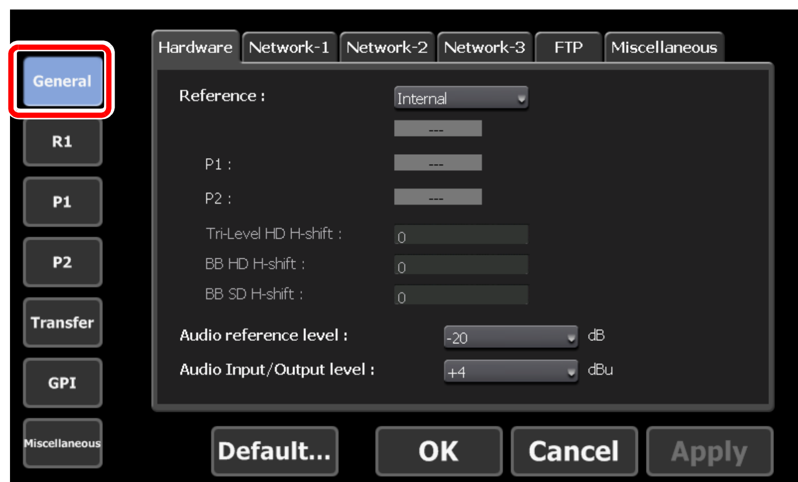
- 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
- 変換されたクリップは、もとのクリップと同じビンへ新たに保存されます。

## FTP の設定

### 1. **Config.** をタップする



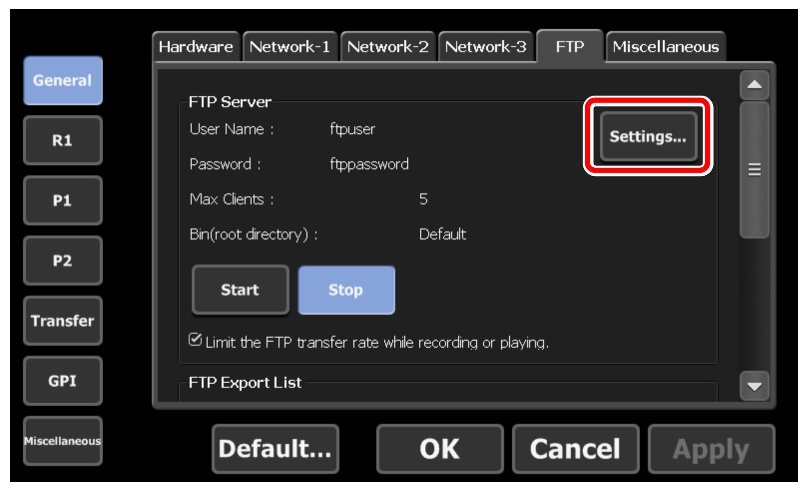
2. **General** をタップする




3. **Network-1** タブをタップし、IP アドレス、DNS サーバーを設定する

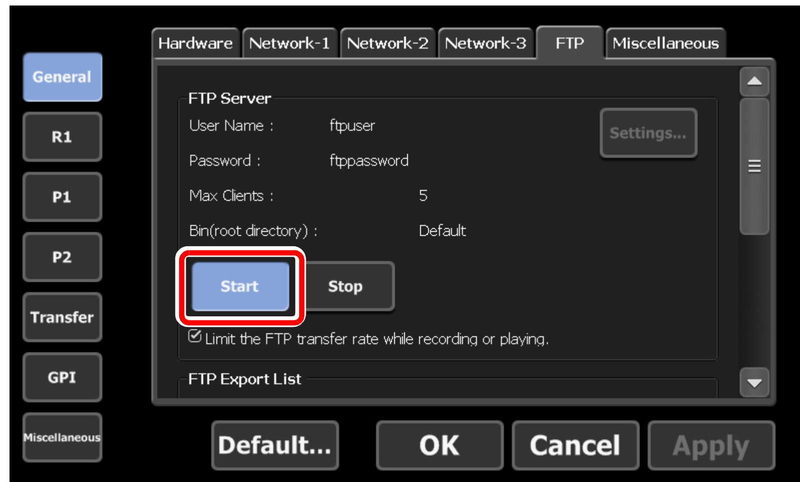
4. **FTP** タブをタップする

5. **Settings...** をタップする




6. FTP サーバーを設定し、**OK** をタップする

7. **Start** をタップする




8. **OK** をタップする

## プレイリストを 1 つのクリップに変換

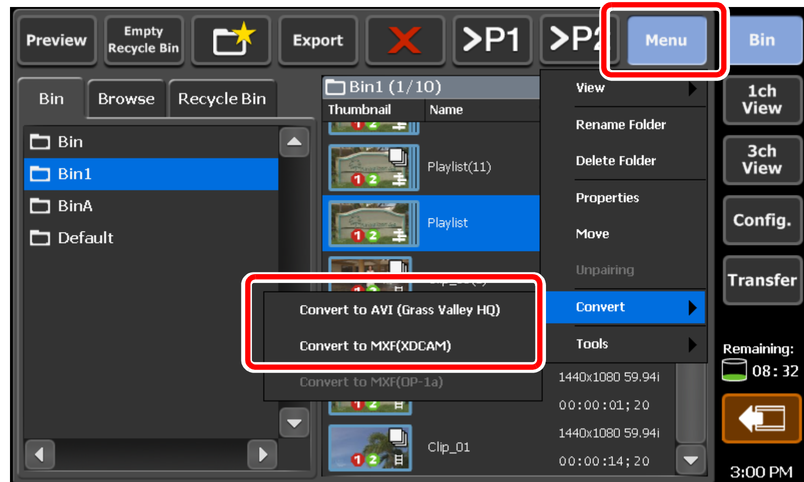
**POINT：** MXF（XDCAM 形式）のクリップに変換する場合は、**Config.** をタップし、**Transfer→AVI** タブをタップして表示される設定画面内で、フォーマットの詳細を設定しておいてください。



### ビンに登録したプレイリストを 1 つのクリップに変換

**1.** 変換するプレイリストを選択して **Menu** をタップし、**Convert→Convert to（変換後のフォーマット）**を選択する

- プレイリストは複数選択できます。




**2.** **Yes** をタップする

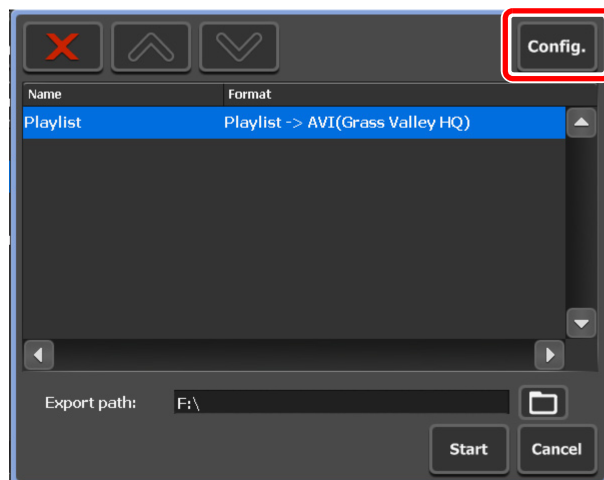
- 変換が開始されます。転送画面で進捗を確認できます。
- 変換後のクリップは、もとのプレイリストと同じビンへ新たに保存されます。

### プレイリストを 1 つのメディアファイルに変換して出力

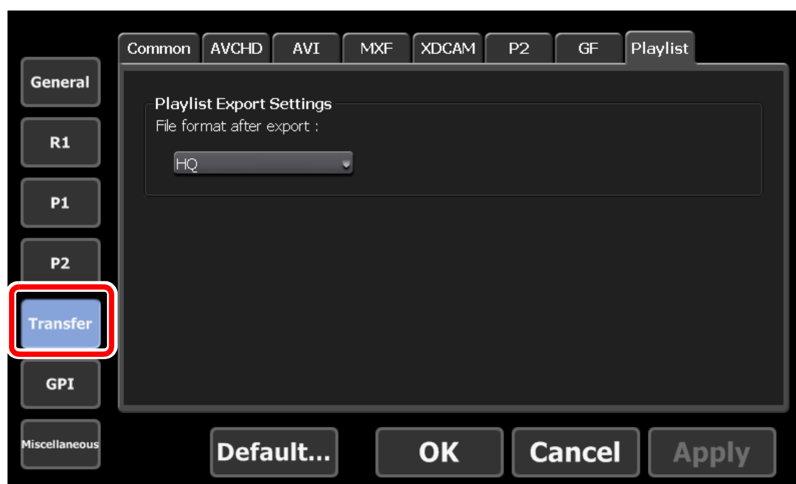
**1.** 出力するプレイリストを選択して **Export** をタップし、**Export Media Files...** を選択する

- プレイリストは複数選択できます。
- エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をタップします。

2. **Config.** をタップする

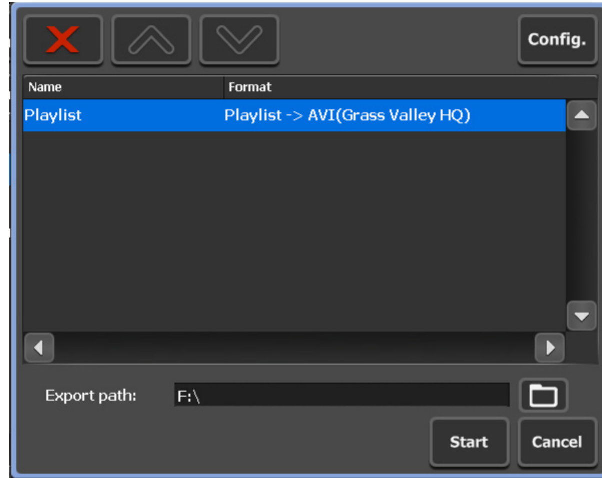



3. **Transfer** をタップし、**Playlist** タブをタップする




4. 「File format after export:」のリストから変換後のフォーマット を選択し、**OK** をタップする

**5.** 出力先を設定し、**Start** をタップする



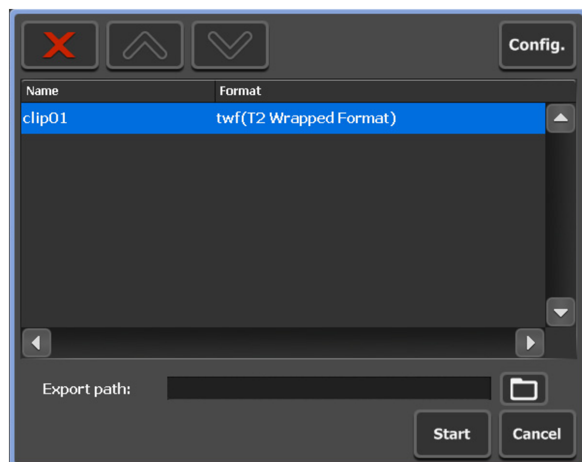

- 変換とエクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

## T2 フォーマットでエクスポート

**1.** 出力するクリップを選択して **Export** をタップし、**Export in T2 Format (TWF Files)...** を選択する

- クリップは複数選択できます。
- 他の T2 へのエクスポートについてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をタップします。
- エクスポートダイアログが表示されます。

**2.** 出力先を設定し、**Start** をタップする



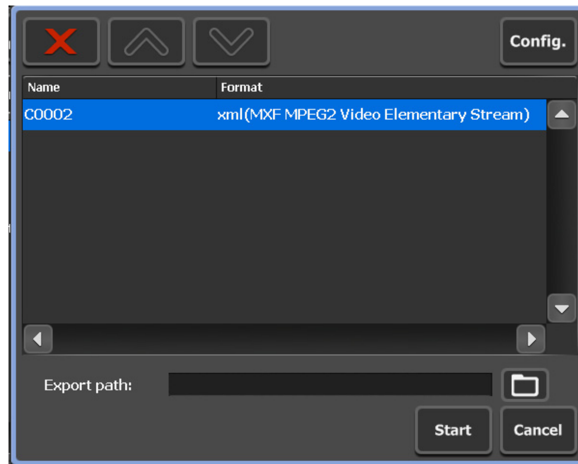

- エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

## そのままのフォーマットでファイル出力

ここでは、XDCAM を例に説明していますが、特に記載がないかぎり、他のフォーマットの場合でも手順は同じです。

1. 出力するクリップを選択して **Export** をタップし、**Export Media Files...** を選択する
   - クリップは複数選択できます。
   - エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をタップします。
   - エクスポートダイアログが表示されます。

2. 出力先を設定し、**Start** をタップする

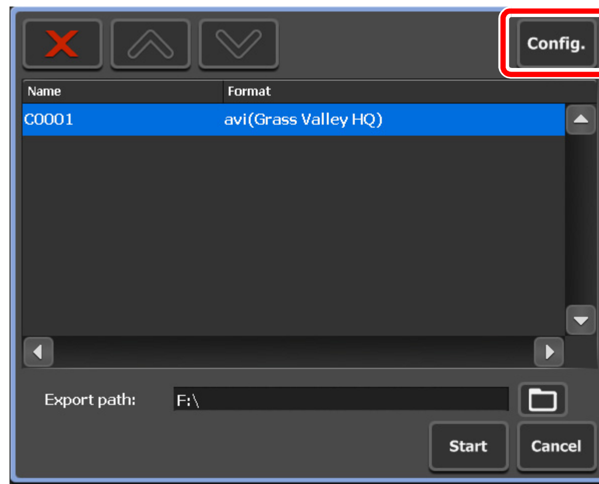



   - エクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

## Grass Valley HQ AVI を MXF（XDCAM 形式）に変換してファイル出力

1. 出力するクリップを選択して **Export** をタップし、**Export Media Files...** を選択する
   - クリップは複数選択できます。
   - エクスポートの補足事項についてのメッセージが表示されます。内容を確認し、**OK** をタップします。

## 2. **Config.** をタップする




- リストの「Format」に、エクスポートするファイルのフォーマットが表示されます。変更の必要がない場合は、**Config.** で設定を変更する必要はありません。手順 6 に進んでください。

## 3. **Transfer** をタップし、**AVI** タブをタップする

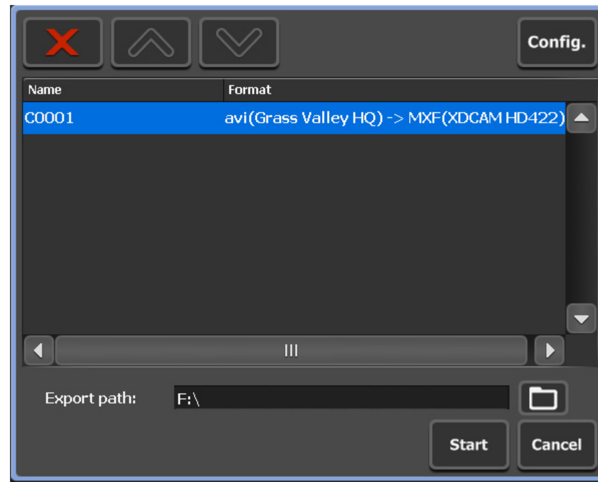



## 4. **Execute transcoding when exporting AVI file.** にチェックを入れ、**OK** をタップする

- チェックを外すと、フォーマットを変換せずに出力します。

## 5. AVI トランスコード詳細設定を行い、**OK** をタップする

**6.** 出力先を設定し、**Start** をタップする

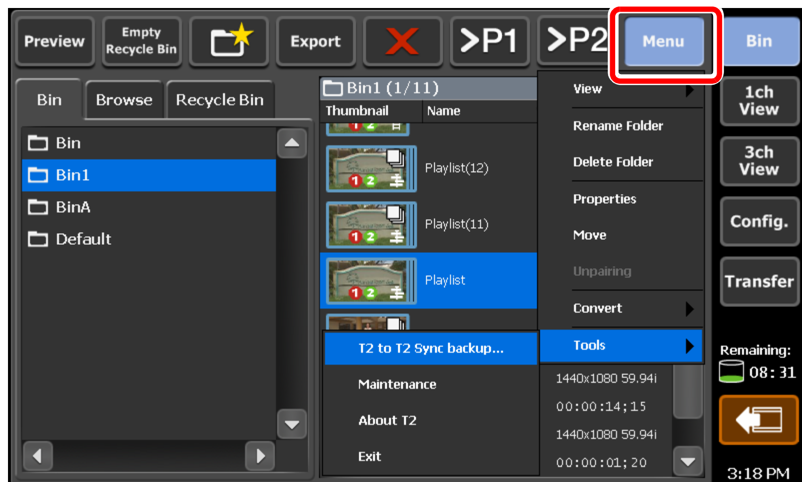



- 変換とエクスポートが開始されます。転送画面で進捗を確認できます。

## 他の T2 へ全データをバックアップ（フルバックアップ同期）

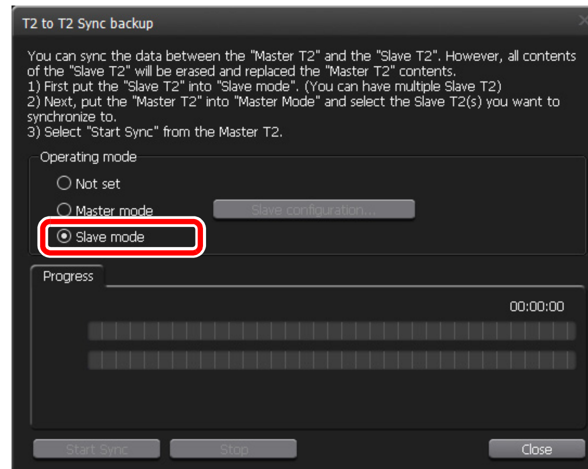
### 同期先の T2（スレーブ側）をスレーブモードに設定

**1.** **Menu** をタップし、**Tools→T2 to T2 Sync backup...** を選択する




- R1/P1/P2 チャンネルでキャプチャ中またはクリップをロード中の場合は、アンロードするかどうかを確認するメッセージが表示されます。**OK** をタップすると、クリップがアンロードされます。
- T2 から T2 への同期バックアップの設定ダイアログが表示されます。

## 2. **Slave mode** を選択し、**Close** をタップする



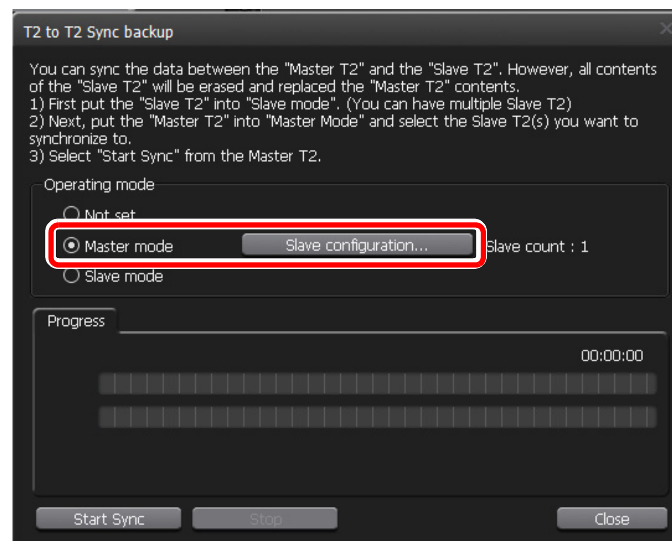

- 同期先の T2（スレーブ側）がスレーブモードに設定されます。
- 複数の T2（スレーブ側）へ同期する場合は、すべての T2（スレーブ側）で手順 1、2 を行ってください。

### 同期元の T2（マスター側）をマスターモードに設定し、データを同期

## 1. **Menu** をタップし、**Tools→T2 to T2 Sync backup...** を選択する

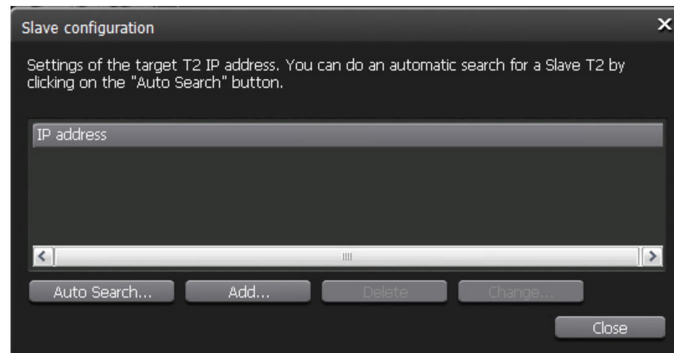
- R1/P1/P2 チャンネルでキャプチャ中またはクリップをロード中の場合は、アンロードするかどうかを確認するメッセージが表示されます。**OK** をタップすると、クリップがアンロードされます。
- T2 から T2 への同期バックアップの設定ダイアログが表示されます。

## 2. **Master mode** を選択し、**Slave configuration...** をタップする




- 同期元の T2（マスター側）がマスターモードに設定されます。
- 「Slave count:」にスレーブモードに設定された T2 の台数が表示されます。

3. スレーブモードに設定した T2 の IP アドレスを設定する




- **Auto Search...** をタップすると、ネットワーク上でスレーブモードに設定されたT2を検索できます。検索結果ダイアログで IP アドレスを選択し、**Add ALL** をタップします。
- 手動で設定する場合は、**Add...** をタップします。「IP Address:」の入力欄をタップして IP アドレスを設定します。

4. **Close** をタップする

5. T2からT2への同期バックアップの設定ダイアログで、**Start Sync**をタップする

6. 確認メッセージが表示されるので、**OK** をタップする

- 同期が開始されます。上側のプログレスバーでファイルの転送状況、下側のプログレスバーで全体の進捗状況を確認できます。
- 途中で同期を中止する場合は、**Stop** をタップします。スレーブモードに設定された T2 からでも停止できます。